

不思議の

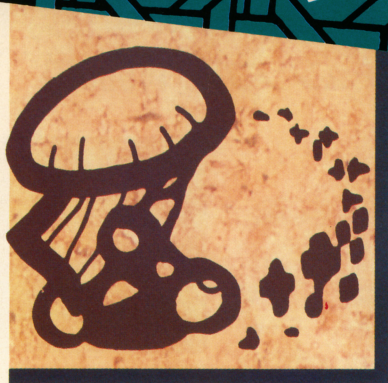
ダンジョン2

ふうらいのシレン

ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン  
どうちゅうあんない

道中案内 クリアへの  
テクニック

基本テクニクの習得がクリアへの早道!



練習問題  
付き!



# 風来のシレン

ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン



チュンソフト 11800円

12月1日発売予定

32M + 256KRAM  
バッテリーバックアップ  
ロールプレイング  
別冊

入るたびに形が変わり、倒れれば入口へと戻されてしまう「不思議な」ダンジョン。そんな「不思議な」ダンジョンの主人、公トネルネコの家の裏手にしかないと知られていて、実はここにもう一つ、「こばみ谷」という不思議のダンジョンがある。これが新たに判明した。主人公は18歳にして旅にさす「風来」のシレン。人呼んで「風来」のシレンだ。

幻の黄金郷を求めて前人未踏の地に挑む



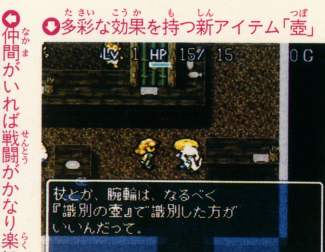
画面いっぱい見渡せる新ダンジョン



風来人が集まる宿場町から出発



「あなた、なかなかの男前ね。ウフツ、気に入ったわ。い・こ・と・してあげる。ちよ・日をつぶっててくれない？」



多彩な効果を持つ新アイテム「壺」



冒険中に得た金で買い物もできる

オール  
ALL  
NEW  
MONSTER!



死の使い



小僧天狗



ピーたん



ボウヤー



おぼけ大根

こばみ谷に全休たい図す





# CONTENTS

## 不思議のダンジョン2 風来のシレン ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン 用語索引

ゲーム、またはこの付録内で使われているさまざまな用語について、内容を紹介しているページを掲載。

アイテム	10, 22, 24
イベント	14, 16, 18
移動方法	5
腕輪	10, 25
お助けキャラ	13
おじい	14, 16, 18
金	10
種	10, 24
車庫	14, 16
酒場	11, 14, 16
食料	10, 25
戦艦	5, 6
倉庫・預かり場	11, 14, 18
ターン制	5
宝部屋	10, 24
ダンジョン	4, 7, 8, 10, 16, 17, 19
杖	10, 24
仲陶	12, 16
肉	10, 25
善付屋	14
フェイの問題	14
武器	6, 10, 22
防具	6, 10, 23
巻物	10, 23
満腹度	5
店	10, 16, 18
モンスター	9, 20
モンスターハウス	9
矢	5, 10, 23
宿屋	11, 14, 18
レベル	6, 9
魔	10, 22

ここまでの紹介で得た知識を確認し、さらに発展させるためのオリジナル練習問題。実際にプレイをはじめると、前の腕試しとしても良いし、ある程度プレイを進めてからの

実力試しとしてもオススメです。この答えには解説もついているので、さらに知識を充実させることができます。また、ゲームの早解きキャンペーンのお知らせも掲載している。

## 巻末付録 練習問題

P.26

## 基礎知識編

P.4

旅の舞台「こぼみ谷」の解説から始まり、操作方法、ダンジョンの特徴など基本事項を順番に説明していく。これさえ押さえておけば、プレイヤ

ー次第で新たなテクニックを生み出せるはずだ。



戦闘や移動など、プレイヤーキャラについて知っておきたいことは多い

## 実戦・応用編

P.14

実際のプレイに沿って、町や村など中継地点とダンジョンを解説していく。中継地点は発生イベント

と設備の紹介、ダンジョンは構造の特徴と出現モンスターを基にした攻略法に触れていくぞ。



プレイすることに進んでいく、中継地点でのイベントも完全フォロー

## データリスト編

P.20

自分なりの攻略を進めるには欠かせない、モンスター・アイテムのデータリストを公開。ほかに

も売買や価格決定のしくみ、杖や壺など不確定なアイテムの識別法についても紹介していく。



敵の特徴や持っているアイテムの種類に応じて攻略方法は無限にある



# 「不思議のダンジョン」攻略に必要な知識を総まとめ

## 基礎知識編

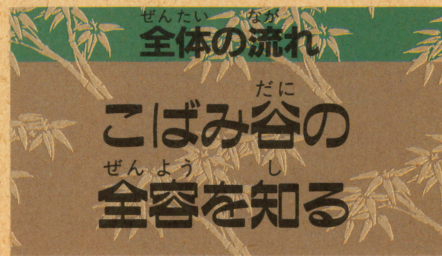
ゲームをはじめている人も、そうでない人も、ぜひ知っておいてもらいたい基本システムを解説。これさえ押さえておけば、その場に応じて臨機応変に対応可能だ。

約30フロア!?



①「山頂の町」の風来人による情報だ

ゲームをスタートして、まずプレイヤーキャラを出迎えてくれるのは出発地点「溪谷の宿場」の人々。そして、そこを出発するといよいよ「不思議のダンジョン」が始まる。目的地「太陽の大地」までは約30フロア用意され、途中にはダンジョンだけでなく、溪谷の宿場のような中継地点が設けられているのだ。



詳しくはP.11



①暗いダンジョンを冒険する



②細かく描き込まれている



③次にどんな配置のダンジョンになるのか全く予想がつかない

どのダンジョンも、もちろん入るたびに形が変わる「不思議のダンジョン」だ。本作では地下を冒険する前作同様のダンジョンに加え、屋外を冒険する「シャッフルダンジョン」が新たに加わっているぞ。



詳しくはP.11

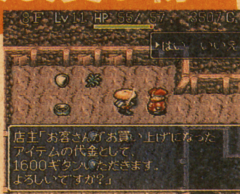


①まだ見ぬ土地へのあこがれが募る

### 稼いだ金で買いもの



②店でアイテムを買ったり、かじ屋で武器を強したりできる



③店でアイテムを買ったり、かじ屋で武器を強したりできる

そこに住む人々とのイベントや、店での買い物などを楽しめるのが中継地点だ。中継地点はプレイごとに形が変わることはないが、イベントが変化していく。



⑤ 天馬峠 (てんばとうげ) 2700A  
ほかのモンスターをレベルアップさせる「ぼうれい武者」が出現。早めに退治しないと途方もなく強い敵が現れることになる。

竹林の村 (たけりんむら) 2700A  
ダンジョン間にあるはじめの村。店やかじ屋に寄って最低限の装備を整え、新たなダンジョンに向かおう。

⑤ 山間溪流 (さんかんけいりゅう) 2700A  
飛び道具を使うモンスターが出現。逃げ隠れる場所が少ないので移動方法を工夫して矢を避けよう。

⑤ 杉並の旧街道 (すぎなみのきゅうかいだう) 2700A  
まずは腕ならし。レベルが上れば余裕で倒せるモンスターばかりだ。

⑤ 溪谷の宿場 (けいこくのしゆくば) 2700A  
冒険の出発地点。おにぎりをもたらって旅立とう。

冒険ルート (ぼうけんルート)  
⑤ シャッフルダンジョン (シャッフルダンジョン) 2700A  
⑥ ノーマルダンジョン (ノーマルダンジョン) 2700A  
中継地点 (ちゅうけいちてん) 2700A  
⑤ ダンジョン (ダンジョン) 2700A

太陽の大地 (たいようのちのち) 2700A

テーブルマウンテン (てーぶるまうんてん) 2700A

瀑布湿原 (ばくふしつげん) 2700A

奇岩谷 (きがんたに) 2700A

山霊の洞窟 (さんれいのどうくつ) 2700A

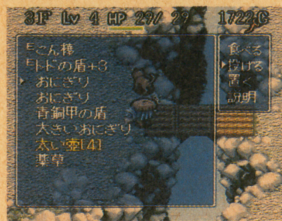
断崖の岩屋 (だんげのいわや) 2700A

⑥ ネフリ山廃坑 (ねふりさんはいこう) 2700A  
いよいよここから前作同様のダンジョンが始まる。動きが早く飛び道具を使うものや、ダンジョンに穴をあけるものなどが出現するぞ。

山頂の町 (さんちようのまち) 2700A  
長い冒険の準備地点として、第2の「溪谷の宿場」のような役割を持つ。ここまでに十分な装備を整えよう。

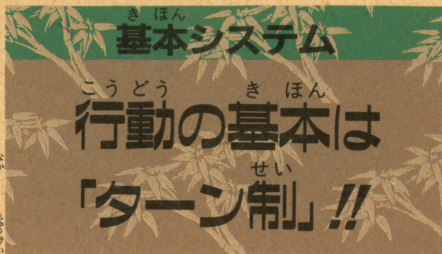
⑤ 山頂の森 (さんちようのもり) 1700A  
1フロアしかないが、魔法を使うモンスターが出現。自分に有利な魔法をかけてもらえることもあるので有効活用して戦っていこう。





○足下のアイテムはすぐに使える

ダンジョンの中でも中継地点でも、ゲーム全般にわたって「ターン制」を基に行動していくことになる。この「ターン制」とはシミュレーションゲームやRPGに使われているのと同じで「自分の番」、「相手の番」と交互に行動していくこと。ただ、このゲームでは自分の番が終わった直後にはほとんど時間を置かずに関手が行動するため、ちよつと見たただけだとアクションゲームのように感じられる。



○ダンジョンでも町の中でも、同じような感覚で操作することができる



○十字ボタンだけでも、8方向に移動できる

ゲームを始める、1歩歩く、1回行動すること、1ターンが経過する。そこで、一番基本となる移動をできる限り効率よく行うため、十字ボタンでの操作に加え、縦・横・斜めの8方向の移動がスムーズに行えるような操作系の工夫がなされているんだ。



○8方向を向いている状態、斜め方向はちよつと見分けづらい



またたく間にターン経過なしで、Yボタンと十字ボタンとの組み合わせでキャラの向きだけが変えられる。

方向転換



○斜め移動を知らなければ、スムーズに移動できない場所も



○縦・横には移動できなくなるのだ

十字ボタンではキツチリ斜めに入力するのが難しいため、Rボタンと十字ボタンの組み合わせで斜めにだけ移動できるようになる。

斜め移動

高速移動と同じ操作によって、下に落ちているアイテムを取らないまま移動することもできる。また、同じ操作を目的にしているキャラに向かって行った場合、すべてのキャラというわけではないが、位置を交替することができる。

ほかにも...

高速移動と同じ操作によって、下に落ちているアイテムを取らないまま移動することもできる。

高速移動



○誰もいない部屋に移動して足踏み

AボタンとBボタンを同時に押すことによって足踏みし、移動なしでターンだけ経過させることができる。これは、ターン経過によってHPを回復させたいときに使うと便利だ。

足踏み

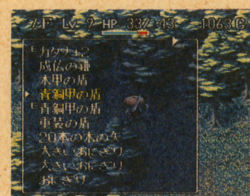
足踏み



○落ちていた矢の上に乗り、いきなり射することもできるのだ

矢は落ちていても、持っているも、装備していても、すべて1ターンで射ることができる。装備には1ターンかかるが、装備すればボタンだけで矢を射れる。

矢



○装備しているアイテムの脇には「E」という文字がつく

敵と戦っている場合、移動速度が特殊な敵以外は、こちらが1回攻撃した直後に、向こうから1回攻撃される。戦闘中に武器・アイテムの装備や仲間との会話を行うとそれだけで自分のターンが終わってしまうので、敵の姿が見えたら滞りなく戦闘準備を整えたい。

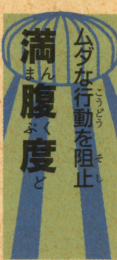


プレイヤーキャラのHPはターンが経過することによって少しずつ回復していく。回復率はHPの最大値によって変わり、HPが15だと10ターンで1ポイント、HPが10だと1ターンで1ポイント回復することになる。実際にはHPがギリギリの数値になることは少ないので、3ターンで1ポイント回復する場合や4ターンで1ポイント回復する場合などが混在することになる。

HP

プレイヤーキャラのHPはターンが経過することによって少しずつ回復していく。回復率はHPの最大値によって変わり、HPが15だと10ターンで1ポイント、HPが10だと1ターンで1ポイント回復することになる。

「ターン制」と並び、システム上の重要な要素がこの「満腹度」だ。満腹度は最初100%で、10ターンごとに1%ずつ減っていく。これが0%になると今度は1ターンごとにHPが1ポイントずつ減っていく、やがては倒れてしまう。満腹度を回復するには食料を得るほかないが、出てくるアイテムはランダム。つまり、いつ入手できるかわからない食料を頼りに冒険を進めなければならぬため、ムダな行動はできないのだ。





# 基本システム

## こうげき ぼうぎょ 攻撃・防御に かか ようそ 関わる要素



○こちらはモンスター行動分。ここでダメージをくらう



○1ターンでのプレイヤーの行動分。まずは攻撃だ！

とりあえず細かい戦略は抜きにして、敵と向き合っている場合に重要なのは攻撃力と防御力。防御力は防具の強さによってのみ変化するが、攻撃力は力・武器の強さ、レベルの総合的な強さによって決められる。



○少女のイベントで力がアップ！

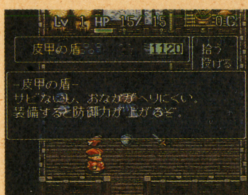


○毒草が当たると力が下がる

力の初期値は8で、レベルアップで変化することもない。HPのように頻りに変化することもない。力の値は毒やイベントによって一時的に下がることあり、その場合はどく消し草を飲んだり、宿屋で寝たりすれば回復する。力の最大値はまず変化することはないが、イベントやアイテムによって上昇することがあるほか、戦闘中モンスターの特殊攻撃によって下げられてしまうこともある。

### ちから

イベント・戦闘で変化



○皮甲の盾を装備すると、満腹度の減り方が半分になる

防具の強さも武器と同じで、後ろの数字も含めた総合的な強さによって決まる。さらに、特殊効果を持つ防具は一般的に防御力が低い。

### 防具

特殊能力も見逃せない

武器の名前は後ろの方に「十一」の数字がついていることがある。これは武器本来の強さにさらに切れ味が加わった、または下がった状態を表し、武器の強さはこの数字も含めた総合的な強さによって決定される。具体的には「長巻十二」は元の強さ4に切れ味2が加わった状態で、強さが6の「カタナ」とまったく同じ攻撃力を持つことになる。武器によっては強さとは別に特殊効果を持つものもあり、特殊効果を持つ武器は一般に本来の攻撃力は低い。

### 武器

総合攻撃力が大切



○同じ敵が相手に装備が同じでも、レベルアップすると別人のように強くなる

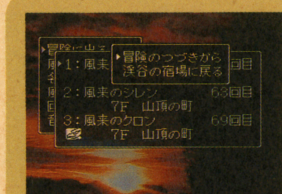


○同じ敵が相手に装備が同じでも、レベルアップすると別人のように強くなる

モンスターを倒し、特定の経験値を得るとレベルアップする。レベルがアップするとHPが約8ポイントずつ上昇していき、「打たれ強く」なるほか、攻撃力も上昇。前作でもレベルアップによって攻撃力が高くなる効果はあったがほとんど変わらなかったのに比べ、本作ではそれまで2回攻撃しなければ倒せなかった敵が1回の攻撃で倒せるようになるなど、強さが目に見えてわかるようになった。

### レベル

上がると攻撃力アップ



○再び始めるとき、「峡谷の宿場に戻る」を選ぶと最初からになる

ゲームを中断した場合、前作では続きしか遊べなかったが、本作ではその回を終わったこととしてしまい最初の場所に戻ることができるようになった。もちろんその場合、経験値は0で手持ちのアイテムもなくなってしまうが、途中のプレイで起こったイベントや、倉庫や預かり場に置いてきたアイテムはそのまま記録される。特定の場所で行くイベントを早くクリアしたい人や、ある程度アイテムを集めてから本格的に遊びたい人にはオススメ。

### 冒険を助ける 便利なシステム

「1回きりの冒険」というのがこの「不思議のダンジョン」シリーズの特徴だが、本作では前の冒険を活かすシステムも用意されている。

ゲームのセーブファイル「風来日記」は3つ用意されており、それぞれ空いているファイルがあればデータを写すことができる。写したデータは中断した場合と同じで、経験値は0。手持ちのアイテムはなくなってしまうが、非常に便利。一面も持っている。それは、イベントや、倉庫や預かり場に置いたアイテムが記録されているということ。例えば「山頂の町」の時点で非常においしいアイテムを持っていた場合、このまま冒険に出るとどんな事故でアイテムがなくなってしまうかわからない。そこで、いったん手持ちのアイテムを預かり場に置いておき、データを写しておけば、再び「山頂の町」に行ったときにそのアイテムを取り出して冒険の続きを楽しむことができるんだ。また、いくつかの選択肢を試したいイベントがある場合、イベントの起こる場所まで行くのは大変だが、イベントの直前でセーブしておけば好きなだけパターンを試すことができる。

ゲームのセーブファイル「風来日記」は3つ用意されており、それぞれ空いているファイルがあればデータを写すことができる。写したデータは中断した場合と同じで、経験値は0。手持ちのアイテムはなくなってしまうが、非常に便利。一面も持っている。それは、イベントや、倉庫や預かり場に置いたアイテムが記録されているということ。例えば「山頂の町」の時点で非常においしいアイテムを持っていた場合、このまま冒険に出るとどんな事故でアイテムがなくなってしまうかわからない。そこで、いったん手持ちのアイテムを預かり場に置いておき、データを写しておけば、再び「山頂の町」に行ったときにそのアイテムを取り出して冒険の続きを楽しむことができるんだ。また、いくつかの選択肢を試したいイベントがある場合、イベントの起こる場所まで行くのは大変だが、イベントの直前でセーブしておけば好きなだけパターンを試すことができる。

### 風来日記を写す

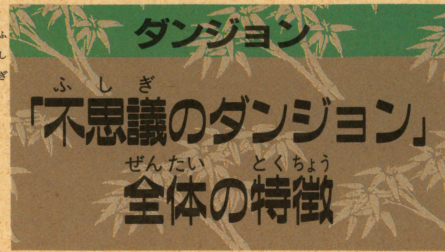


風来人番付			
2位	35637	シレン	18F
3位	28235	シレン	13F
4位	27919	シレン	18F
5位	20288	シレン	10F
6位	20013	シレン	17F

アイテムと金の合計金額で番付が



「不思議のダンジョン」の特徴は、前作からほぼそのまま継承されている。ここでは主な特徴を中心として「不思議な」システムについて解説している。



あちこちにアイテムが落ちてい  
るが、次にやるときは違う配置に



どちらも最初のダンジョン「杉並の旧街道」なのだ



ダンジョンの見た目は、場所によってハッキリわかるほど変化する



かなり広い範囲に出現  
するモンスターもいる



かなり広い範囲に出現  
するモンスターもいる

フロアごとの特徴は共通  
フロアによって背景の種類が決まっているほか、出てくるモンスターの種類もあらかじめ決まっている。隣り合うフロアでは何種類かのモンスターが共通して出現するほか、先に進めば進むほど、手強いモンスターが新たに現れるぞ。



キャラ2人はすれ違えない



ある程度大きく広がっている



ある程度大きく広がっている

ダンジョンの基本的な構造は全て共通で、各フロアはキャラ1人分程度の幅の通路と、3マス四方程度か



出口の様子はダンジョンのフロアごとに異なった造りになっている



次のフロアへの移動直後の画面だ



次のフロアへの移動直後の画面だ

画面は切り替えて、一時的に見ることも、フイルド画面に半透明で重ねておくこともできる。マップは自分の移動に応じて、通路を移動する場合は周囲1マス、部屋に入っ場合は部屋全体と、それにつながる通路1マス分が描き足されていく。マップには自分が黄色、それ以外のキャラが赤(仲間も含む)アイテムが水色の○で表示され、出口は水色の□で表示される。モンスターは移動に伴って新たに描き足される範囲のみ、アイテムはこれまで行ったことのある場所全てのもの、マップに表示される。半透明のマップを出しな



半透明マップを出したまま移動

が入ったときにフィールド画面では見えない部分まで知ることができて便利だ。

マップは画面を切り替えて、一時的に見ることも、フイルド画面に半透明で重ねておくこともできる。マップは自分の移動に応じて、通路を移動する場合は周囲1マス、部屋に入っ場合は部屋全体と、それにつながる通路1マス分が描き足されていく。マップには自分が黄色、それ以外のキャラが赤(仲間も含む)アイテムが水色の○で表示され、出口は水色の□で表示される。モンスターは移動に伴って新たに描き足される範囲のみ、アイテムはこれまで行ったことのある場所全てのもの、マップに表示される。半透明のマップを出しな







●<sup>み</sup>見た<sup>め</sup>目にも、<sup>ちが</sup>違<sup>ふん</sup>った<sup>い</sup>雰<sup>き</sup>囲<sup>き</sup>気<sup>き</sup>のダンジョンであることが良<sup>よ</sup>くわかる



山を越え、川を越え、今  
 回旅する「不思議のダンジ  
 ヨン」は屋外も冒険してい  
 く。そこで加わった新ダン  
 ジョンと、前作同様のダン  
 ジョンについて解説しよう

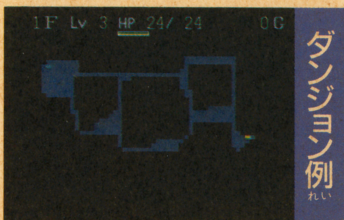
ダンジョン

ふ し ぎ

「不思議のダンジョン」

しゅるい

は2種類ある



ぜんたい ふくぎつ かたち  
●全体に複雑な形をしたダンジョンとなる



部屋やうの形、通路どうろの形など  
あらかじめ決きまった形かたちに描えが  
かれたパーツをランダムに  
組み合あわせて作るダンジヨ  
ン。通路どうろにいても部屋やうにい  
ても画面がめんのすみずみまで見  
渡わたすことができるので、い



パーツを合わせて作る

と どう ぐ ちゅう い  
**飛び道具に注意!**



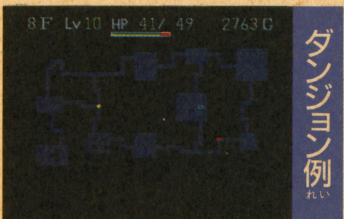
かべ さんかんけいりゅう  
 壁がほとんどない「山間溪流」



●<sup>うえ</sup>上<sup>いわ</sup>のような岩<sup>き</sup>や木<sup>と</sup>は飛<sup>どうぐ</sup>び道具<sup>とお</sup>を通<sup>ようちうい</sup>すので要<sup>ようちうい</sup>注意



移動方式が前作同様のタンジンを基準に作られているため、部屋の出入口などでは1歩分行きすぎてしまふ。ターン節約のためには高速移動の使用を控えたい。



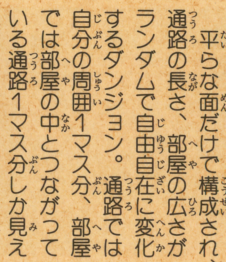
せいぜん こうぞう  
 ④ 整然とした構造のダンジョンができあが



一定の幅を保ち、部屋まで縦  
か横、一直線に伸びていく



●すぐにマス目を数えられそう  
な部屋の形になっている



どんな形も自由自在  
（フォーマルダビッド）



さけん に こ  
HPが危険になったら逃げ込もう

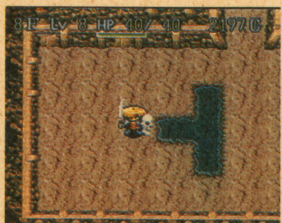
タンジヨンの壁と同じ材料でできた柱が等間隔で並んだ部屋。柱の角を斜めに移動することはできない。飛び道具を持たないモンスターから逃げる場合はこののを移動すると安全だ。また、柱の並んだ部屋の中には部屋全体が明るくならないものもあり、そんな場所の柱は攻撃のアクシオンによって崩れ、中にはモンスターやアイテムが埋まっている。モンスターだと必ず先制攻撃をくらうのでまうので準備万端に。

柱部屋

ないため、特に通路などではモンスタースイにいきなりでくわす危険性が高い。

シャッフルダンジョンと異なり直線的な構造で高速移動向きの作りとなっており、ダンジョンの角の部分は前作同様斜めに移動できず、飛び道具だけ通り抜けることがでるので、通路の出入口では注意したい。

隠かくし通つう路ろ



すいろ　かつようほう  
 ◎水路の活用法はいくらでもある

ダンジョン内のどこかに  
秘密の部屋へと通じる通路  
が存在する。これは攻撃の  
アクシオンで見つけること  
ができる。行き止まりの通  
路よりも、空白地帯に近い  
部屋の壁に数多く存在する

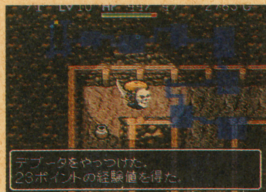
水  
すい  
路  
ろ

水たまりのような場所では、その場所に移動することはできないが、飛び道具を飛ばしたり、杖で向こう岸にモンスターを吹き飛ばしたりすることができ、角を斜めに移動することができ、水路と普通の床が互い違いに敷き詰められた場所でも斜め移動することができ、複雑な場所をした大きな水たまりがある場所の途中で強いモンスターを引っかけて、HPを回復することもできる。水たまりの周囲を移動してHPを回復する場合は、角を斜め移動するのを忘れると命取りに。





○とうぜん、経験値もイタダキだ



○イヤなモンスターとはいえ、アイテムを置いていくとうれしい

全てのモンスターに共通する基本的な特徴から、タイプの別に対応法までを解説。基本さえわかかってしまえばあとは状況によって応用していけば良い。

## ダンジョン 行く手をはばむ 最大の敵・モンスター

モンスターは3段階にレベルアップし、ゲーム中に出現するモンスターも1・2・3のいずれかのレベルに属している。山頂の町あたりまでに登場するモンスターは大抵レベル1で、ほかのモンスターや自分の仲間を1体倒しただけでレベルアップしてしまう。レベルが上がると驚異的に強くなるモンスターが多いので、できるかぎりレベルアップさせることは避けたい。

### レベル モンスターにもある

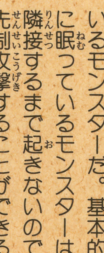
○じっくりと見ても全く変化しない



○動きが変化しているのがわかる

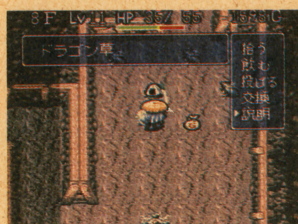


○起きてる



○起きてる

まずは様子を見よう、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。

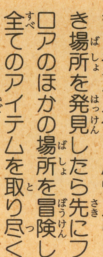


○アイテムと罠がいっぱいなのだ

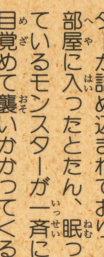


○あからさまにいっぱいいるのが分かる。とりあえず全体攻撃で…

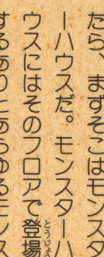
○部屋の出入口に一番近いところへ行き、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。



○部屋の出入口に一番近いところへ行き、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。



○部屋の出入口に一番近いところへ行き、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。



○部屋の出入口に一番近いところへ行き、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。

まずは様子を見よう、いきなり2匹くらいはモンスターがいたら、まずはそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったらとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。



○大ダメージを受けたら足踏み回復を



○ヤバくなったらムリに戦う必要はない。いったん逃げよう

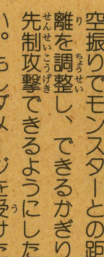
○モンスターとマス空いている状態になったら空振りしよう



○モンスターとマス空いている状態になったら空振りしよう



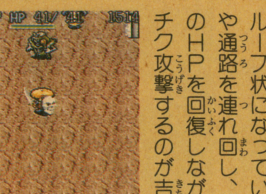
○モンスターとマス空いている状態になったら空振りしよう



○モンスターとマス空いている状態になったら空振りしよう

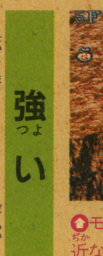
○モンスターとマス空いている状態になったら空振りしよう

とりあえず、逃げは禁物。弱い敵なら戦いきり、強い敵ならどんなアイテムを使っても倒すか、アイテムを使ってうまく逃げ切る方法を考えなければならぬ。



○できるだけ行ったことのある場所を通ろう

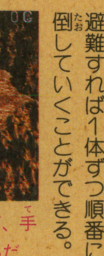
○できるだけ行ったことのある場所を通ろう



○できるだけ行ったことのある場所を通ろう

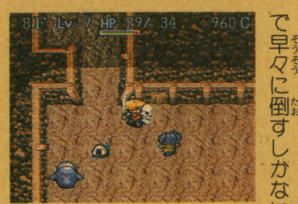


○できるだけ行ったことのある場所を通ろう



○できるだけ行ったことのある場所を通ろう

○できるだけ行ったことのある場所を通ろう



○盗まれてもいいものを投げて気を引きつけるという手もある

アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。

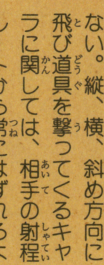
○アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。



○アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。



○アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。



○アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。

○アイテムを変化させるキヤラに関してはそのアイテムを外す、または床に置くパラメータを変化させるキヤラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。



# ダンジョン内にあるもの総まとめ



超強力アタックだ。いったん拾ってしまうと使えないぞ

落ちていた金額は500G前後。Bボタンを押したまま金の上に乗り、「投げる」のコマンドで相手にぶつける。と、1の位をはずした分のダメージを与えられる。



前ページで紹介したモンスターを除き、ダンジョン内で発見することのできるものを集大成。本作から新たに加わったものとして、店や宝部屋などがあ

はモンスターから得られる。木の本矢」だけで、ほか

矢

これも武器と同じで、装備によって追加の強さまで含めた正式名称がわかるようになる。もちろん、呪わ

装備してしまつたら解呪しない限りはずせない。

武器



不確定名のアイテムは黄色で表示される

アイテムは基本的に落ちている物を拾って自分の物にする。中にはモンスターしか持っていないものや、店でしか扱っていないものなど貴重な品物もある。

アイテム

モンスターの肉で、食べれば食べた者がその肉のモンスターに変身する。また変身だけでなく、食べれば満腹度が10%回復する。

肉

不確定名で出現し、容量は最初から分かるが、名前を識別しなければわからない。物を入れるだけでなく、押して使うものもある。

壺

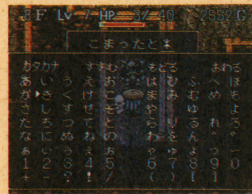


使用回数が0になったら、投げて同じ効果が得られる

不確定名で出現し、識別すれば本来の名前と呪いの有無が分かる。効果は罠止めや呪いよけなど多種多様

杖

腕で輪



「白紙の巻物」は書き込んで、読んで1ターンとなるんだ

基本的には読んで使うが、内容を書き込んでから読んだり、投げて使うと効果を発揮するものもある。

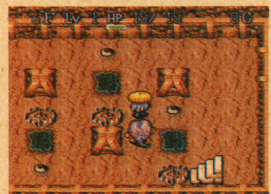
巻物



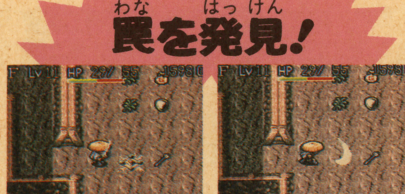
中にはステータスを変化させるものも含まれているのだ

飲んで使うものが多く、中には投げて効果を発揮するもの、持っているだけで効果を発揮するものなどがある。どんな草も、飲めば5%満腹度が回復する。

食料



地雷を見つけたら、モンスターを巻き込んでやつつけよう



モンスターハウスなどでは、1歩1歩確かめよう



たいいの場合、引かかるまで気付かない

罠

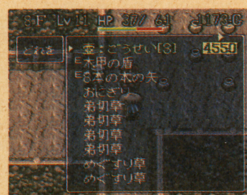
こっそりしかけてある



1個あたりの金額は落ちてい

一見どこやつても行けなさそう、ダンジョン内の離れた小島に宝部屋がある。モンスターの力や、罠を利用すれば行くことができる。

宝部屋



床のものを拾ったり、持ち物を置いたりして売買する

アイテムを扱う専門店も、貴重アイテムを置いてい

高級専門店も



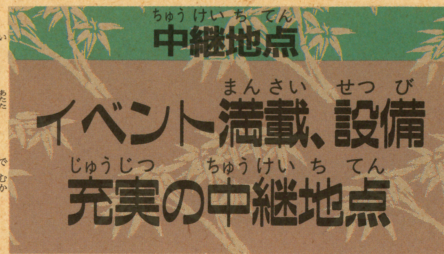


○町はいったん出たらもう戻れない

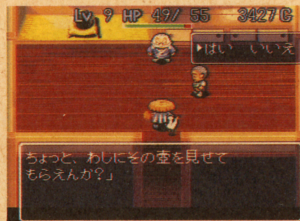


○多くのRPGと同じで会話が重要

行けば温かく出迎えてくれる、中継地点をフコースアップ。ゲーム内の人々をめぐるイベントや、次の冒険に備えた準備のできる場所について紹介するぞ。



○最初は壺を壊されてしまうけど、あとから新しい壺を作ってくれるんだ

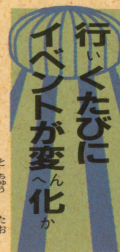


○女の子の頼みは放っちゃ置けない、って戦闘になることも



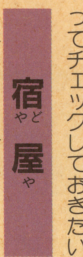
○女の子の頼みは放っちゃ置けない、って戦闘になることも

ダンジョンの途中で倒れると出発地点に戻ってくることになるが、そのあとでまた冒険していくと、途中の道のりで起こったイベントをさらに進めることができるんだ。



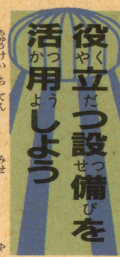
○宿屋の後ろの方にいる風来人に話しかければ耳より情報が

宿屋のある場所により、宿泊料金が大きく異なる。どの宿屋も宿泊した際の効果は同じで、仲間も含めてHPと力がフル回復する。宿屋にはほかの風来人が泊まっていることもあるので、話を聞いてみよう。



情報交換の場として欠かせない場所がココ。アイテムや操作に関する説明を聞ける場合やアイテムをもらえることもある。一度は行ってチェックしておきたい。

中継地点には店やかじ屋などを始めとしたさまざまな設備が用意されている。ここでは、渓谷の宿場「竹林の村」、山頂の町「中継地点」にある主な設備を取り上げて、使い方や内容について説明する。



○Bボタンを押しながら移動すると毎回アイテムを拾わずにすむ



○一番多く保管できるのが倉庫。しばらく遊ぶといっぱいに

倉庫：預かり場。料金無料で、床に物を置くだけでOK。ただ、アイテムを預けるだけなく、一つの武器を取り出しては戻し、取り出しは戻しを繰り返すと強力な武器、同じように強力な盾を作ることができる。

特定の料金を払うと「こん棒」以外の武器なら何でも鍛えてくれる。1回鍛えると武器の強さが「+1」されるが、ランダムでときどき「+3」になることも。

かじ屋。特定の料金を払うと「こん棒」以外の武器なら何でも鍛えてくれる。1回鍛えると武器の強さが「+1」されるが、ランダムでときどき「+3」になることも。



○店主さえ振り切れば番犬や盗賊番の姿すら見えない場合も

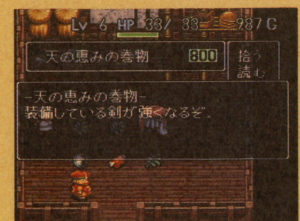


○ドロボーすると、番犬や盗賊番が一気にわいて出るんだ

基本的にはあらゆるアイテムを扱っているが、中には「ガイバラ」要素一般展示場のように壺だけを扱っているような店も。どちらもアイテムの売買が可能だ。

必勝ノドロボーテクニク。店の品物がどうしても欲しいけど金がない！なんてときは悩んでないで手に入れてしまえばいいのだ。方法はカンタン。直接ダメージを与えずに相手を混乱させたり、動きを止めたりすることができればいい。店主とドロボーした後に出

店。基本的にはあらゆるアイテムを扱っているが、中には「ガイバラ」要素一般展示場のように壺だけを扱っているような店も。どちらもアイテムの売買が可能だ。



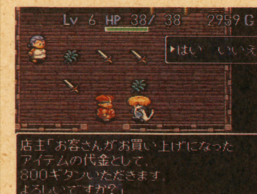
○どうせ盗むなら全て持っていこう



○店主が出入口を開けている状態で金縛りにすればラクテン

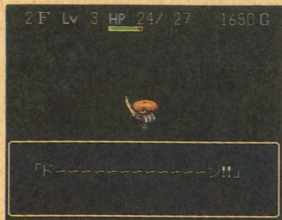
てくる番犬、盗賊番はめっぼう強い。直接対決は厳禁なのだ。ダンジョンではドロボーしたあと店主が追いかけてきたり、番犬や盗賊が大量にやってくるが、中継地点では店主は追つかず、番犬や盗賊番もどちらか1種類で1匹（または1人）だけのことが多い。まずは入門編として中継地点でのドロボーに挑戦。

てくる番犬、盗賊番はめっぼう強い。直接対決は厳禁なのだ。ダンジョンではドロボーしたあと店主が追いかけてきたり、番犬や盗賊が大量にやってくるが、中継地点では店主は追つかず、番犬や盗賊番もどちらか1種類で1匹（または1人）だけのことが多い。まずは入門編として中継地点でのドロボーに挑戦。



○アイテムを置くスペースがないと、物を買ってもらえないぞ

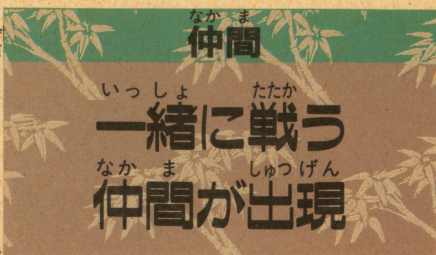




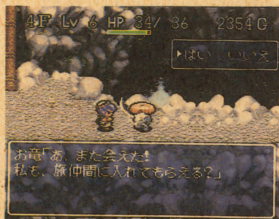
〇いいことばかりあるわけじゃない



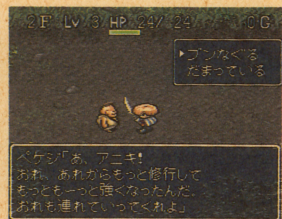
初作ではダンジョンの最後に冒険したが、本作ではともやうに冒険を進めていくことになるのか見てみよう。



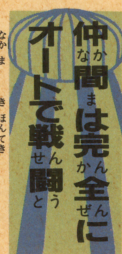
〇倒れるまで一緒についてくるんだ



〇一度仲間になると、次からは道中のどこかに現れて仲間になろうという



仲間は基本的にプレイヤーキャラの後ろをついて歩くが、モンスターと同じ部屋にいたり通路で隣接した場所など、見える範囲にモンスターが現れると自動的に近づいて攻撃する。



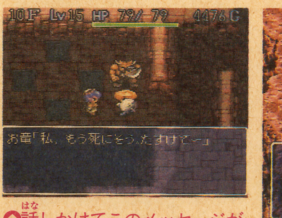
〇同じ部屋にいれば一緒に次の階へ



〇貴重な戦力なので、はぐれてしまふことだけは避けたい



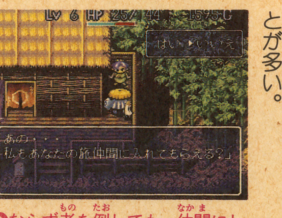
〇モンスターに近づくのを引き留めることはできないのだ



〇話しかけてこのメッセージが出たら、HPを回復させよう



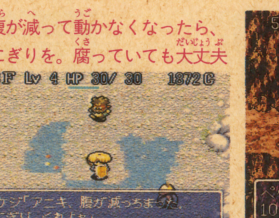
〇目つぶしすると有利に戦える



〇ならず者を倒しても、仲間にはないと目つぶしして逃げてしまう



〇話しかけてこのメッセージが出たら、HPを回復させよう



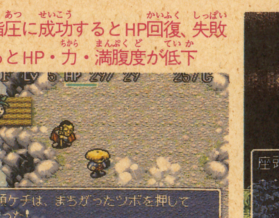
〇腹が減って動かなくなったら、おにぎりを。腐っていても大丈夫



〇間違えて攻撃されると結構痛い



〇これはかなり危険な状態。すぐにHPを回復させよう



〇指圧に成功するとHP回復、失敗するとHP・力・満腹度が低下



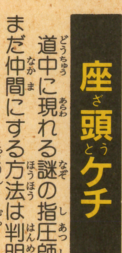
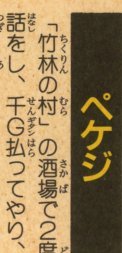
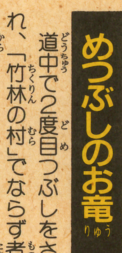
〇竹林の村で謎のイベントが起こる

高速移動を繰り返して仲間は完かん全に近づいていく。仲間は基本的にプレイヤーキャラの後ろをついて歩くが、モンスターと同じ部屋にいたり通路で隣接した場所など、見える範囲にモンスターが現れると自動的に近づいて攻撃する。

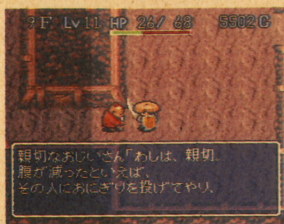
道中で2度目つぶしをさせ、竹林の村でならず者に絡まれていようやく仲間になる。仲間になると通常攻撃の合間に周囲が見えなくなる目つぶし攻撃をランダムで行い、攻撃力の高い敵と戦うときなど重宝することが多い。

「竹林の村」の酒場で2度話をし、千G払ってやり、次に会ったときにぶんなぐると仲間になる。力の強いのが取り柄で、そのかわり腹が減ると1歩も動けなくなる。ときには間違つてプレイヤーキャラを攻撃して、くるときはHPに注意。

道中に現れる謎の指圧師。まだ仲間にする方法は判明していないが、「竹林の村」で仕込み杖を使って戦っているところを目撃されている仲間になるといつても指圧してHPを回復してくれるようだが、失敗すると、HPも力も満腹度も下がるので時として命取りに…。

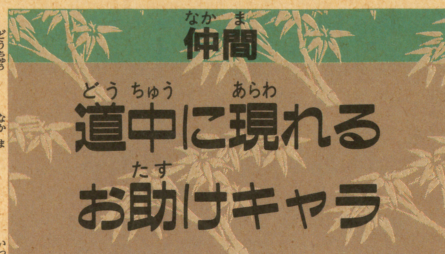






○謎のメッセージを話すキャラも

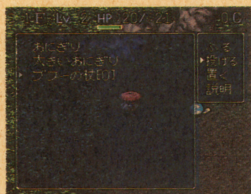
道中には仲間になって一緒に戦ってくれるキャラのほか、メッセージや小さなイベントによってプレイヤーを助けてくれるキャラも出現する。メッセージで助けてくれるのは主に風来、人仲間が多く、プレイ上のテクニックや、これから先のダンジョンについての攻略法を教えてくれるんだ。イベント関係のキャラは基本的に1回助けてやると次からはタダで役立つことを行ってくれる。



## 道中に現れるお助けキャラ

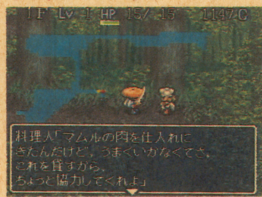


○これでおいしいごほうびがもらえる



○使用回数が0なので、ターゲットのマムルに投げて使おう

○話しかけると「ブフーの杖」をもらうことができる



このイベントは1回しか起こらないが、非常に効果が高い。料理人のナオキからブフーの杖をもらい、「マムル」の肉を持っていくと力の最大値が3、HPの最大値が4、満腹度もいっぱいになる料理を食べられる。

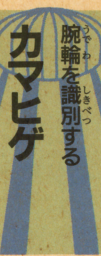


## ナオキ



○最初に力を下げられるのはイヤだが、それさえ我慢すれば...

見た目は怪しげだが、実は優秀な腕輪鑑定士。目が見えなくなつたというので「めぐすり草」を投げてやると、その場では力がいポイント下がるが、次からは腕輪を鑑定してくれる。



## カマヒゲ

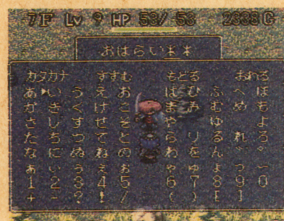


○飛脚に渡した時点でアイテムは指定の場所へ届けられている

何もしなくても働いてくれる人がいいキャラ。行きたところのある中継地点の倉庫、または預かり場まで1つだけアイテムを運んでくれる。ちなみに、倉庫に壺を運ぶ手段は飛脚しかない。

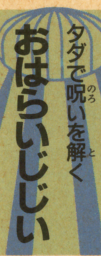


## 飛脚



○「白紙の巻物」を使ってもいいぞ

解説の勉強をしているおじいさんに「おはらいの巻物」を投げると、次から装備品全ての呪いを解いてくれる。会つたら不確定アイテムを全て装備し、呪われていたら解呪してもらおう。

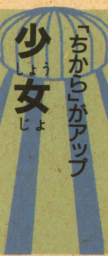


## おはらいじい



○めぐすり草がないと助けられない

何回も起こるイベント。目が見えなくなつたというので「めぐすり草」を投げてやると、力の最大値が1ポイントアップする。

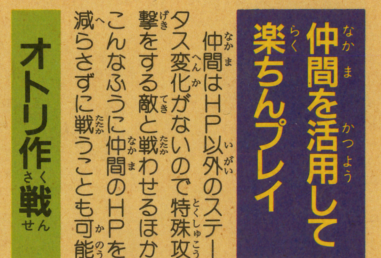


## 少女



○たいてい3発くらい攻撃できる

モンスターはプレイヤーキャラに近づく性質を持ち、仲間はモンスターに近づく性質を持つているのを利用して方法。部屋などある程度広い場所で、仲間だけ先にモンスターの所へ向かわせ、自分はオトリとなり、モンスターが仲間の脇を通り抜けて自分の所へ来るように誘導する。そうすると仲間は一切ダメージを受けず、距離によつては自分も一切ダメージを受けないまま、仲間がモンスターを一方的に攻撃してやつつけてくれるんだ。



## オトリ作戦

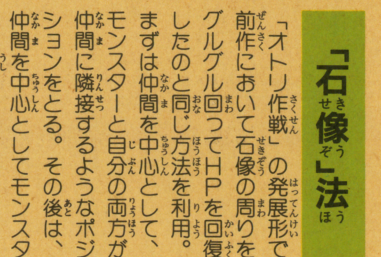
## 仲間を活用して楽ちんプレイ



○腹が減って倒れない限り、無限に回り続けて攻撃を加えることができる



「オトリ作戦」の発展形で、前作において石像の周りをグルグル回ってHPを回復したのと同じ方法を利用。まずは仲間を中心として、モンスターと自分の両方が仲間に隣接するようなポジションをとる。その後は、仲間を中心としてモンスターが後ろをついてくるように斜め移動で回り続けられOK。モンスターと自分は移動で1ターン消費するが、仲間は方向転換だけなのでモンスターが周囲を回っている間ずっと攻撃し続けることができる。



## 「石像」法



# プレイ時にたどる順序に沿って重要ポイントを解説

## 実践・応用編

中継地点については、発生するイベントと重要な設備全てを解説。ダンジョンについては構造の特徴と登場モンスターを紹介した上で、攻略テクニックにも触れていく。

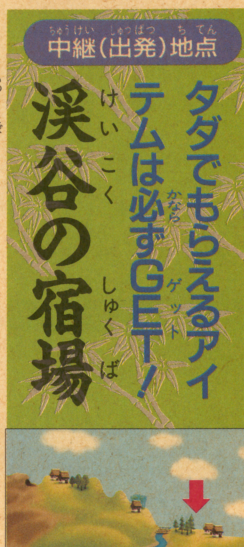


●一番最初のプレイのときだけ町の出口にいて操作説明をする



●プレイが進むうち、入口の鳥居付近に2人の風来人が出現  
ここを中心として起こるイベントは特にないが、プレイを重ねるうちに、町にいる風来人が変わっていく。操作説明、冒険を進める上でのヒントをくれる風来人が加わってくるぞ。

イベント  
よそ者を拒むというこぼみ谷の入口の宿場町。小さいながら次々と訪れる風来人でこたえ、風来人目当ての店もある。

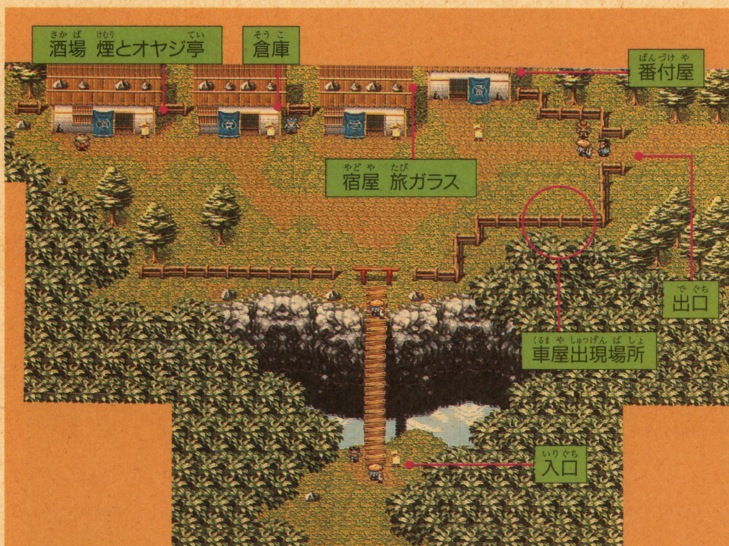


●どこに何を置いたかメモしておくが良い

●倉庫  
こぼみ谷随一の広さを誇る倉庫。アイテムは25個まで置くことができる。入口の段の下の方にも物を置けるスペースがあるが、ここに置いた物は次のプレイではなくなってしまう。アイテムがたかくさんあるときに一時的な倉庫として使おう。

●酒場 煙とオヤジ亭  
店主に一度でも自分の名前を名乗ると、1回のプレイで1個、大きいおにぎりしをくれるようになる。酒場の娘は話しかけるたびにプレイのヒントをくれる。

設備  
タダでアイテムを手でさる酒場と、「フエイの問題」には必ず立ち寄りしたい。その場で必要のないアイテムは倉庫に預けておこう。



●宿屋 旅ガラス  
「宿屋」とあるが、泊まることはできない。「こぼみ谷」のどこかで力つきて倒れたとき、戻ってくる場所なのだ。最初のプレイのときだけ奥に風来人がいる。

●番付屋  
番付屋は、外にある番付表の見方を教えてくれる。奥の方には1回のプレイで一度だけクリアできる練習ダンジョン「フエイの問題」がある。クリアすればアイテムをもらえるぞ。



●車に乗れば、ほんの瞬間でほかの場所に移動できてしまう

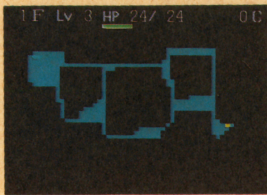
●車屋  
ほかの中継地点まで一気に移動できる乗り物。プレイを進めるうちに開業し、はじめは「竹林の村」までやがて「山頂の町」まで行けるようになる。

「フエイの問題」は約50問問題ごとにあらかじめ決まった状況を切り抜け、ゴールの階段を登ればクリアだ。ダンジョン内に入ってからまず注意したいのはアイテム。前半ではとりあえず落ちていてアイテムを正しく使えば、状況が変化して何とかすることが多い。後半には引っかけのアイテムが落ちていたり、何種類かのアイテムが同じ場所に落ちていて、これもまた注意。使う前に一度考えてみよう。次に注意したいのはモンスター。「不思議のダンジョン」では出てくるモンスターと戦うのが基本だが、「フエイの問題」では戦わないのが基本。序盤は強いモンスターから逃れることがメインとなるが、後半ではモンスターの性質を利用した対処法が必要となる。

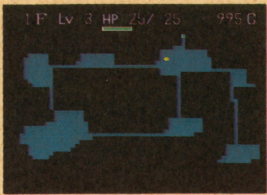
あと、重要になるのはダンジョンの地形や物の配置。移動ルートをうまく設定することによって、モンスターから逃れたり、アイテムをタイミング良く使ったりすることができるようになる。

### 「フエイの問題」クリア手順





○こちらもあまり大きな部屋はなく、一部ループ状になっている



○あまり大きな部屋は出てこない。左側がループ状になっている



○2匹以上に追いかけている場合は囲まれないように注意



○油断しているとダメージに気付かず倒される



○髪で攻撃してくるカワイイモンスター



○一番のザコ。最初はこれで経験値を稼ごう

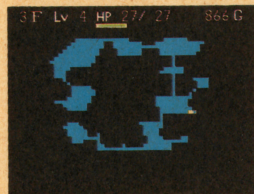


○HPが低い間はこまめに回復を

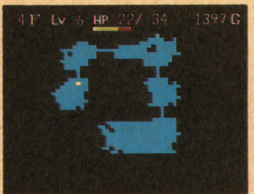
## レベルアップでイッパツ!



○どちらも素手だが、レベルアップで攻撃力が明らかに違う



○斜めに抜けるしかない、幅が極端に狭い通路があることも



○大きい岩場やそれをつなぐ通路がある。障害物もあるぞ



○手持ちの金をいくら盗んでいくモンスター



○手持ちのアイテムをおにぎりに変えてしまう



○この中で最も高い攻撃力を持っている



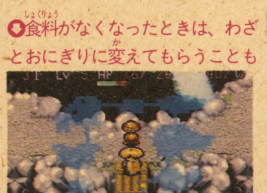
○頭の毒草を投げて動きを遅くしてくる



○汗をかきながら一生懸命撃つ姿がカワイイ



○おばけ大根が落とした毒草を拾い、戦闘に役立てることもできる



○食料がなくなったときは、わざとにおにぎりに変えてもらうことも



○ボウヤーと自分との間にほかの敵を挟むのはできる限り避けたい

### ダンジョン

## レベルアップまで耐えればあとは楽勝!!

### 杉並の旧街道

さくら かいどう

2Fフロア

### テクニク

マムルなら5本、小僧天狗なら4本、豆山賊なら2本倒せばレベル2になる。素手の場合、レベル1だとの敵も2回攻撃しなければ倒せないが、レベル2になると一撃で倒すことができるようになって安心。

### ダンジョン

## ボウヤーのレベルアップを阻止せよ!

### 山間溪流

さんかんけいりゅう

2Fフロア

### テクニク

ボウヤーの矢をジグザグに移動して避けることに加え、間にほかのモンスターを挟まないよう注意したい。ボウヤーは間にモンスターがいることなどお構いなしに矢を射るので、倒してレベルアップしてしまう。もしそうになったら、アイテムを使わなければ倒せないくらい強くなってしまふぞ。



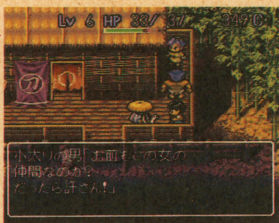


●青竹屋に入るといきなりイベント

●**ベケジ**  
ベケジは元々「雑貨 青竹屋」の店員。何度かプレイして青竹屋へ行くたびにイベントが進んでいき、最終的には「酒場 酔いどれ亭」の前で仲間にするか、しないかを選択できる。

●**イベント**  
一緒に戦ってくれる仲間に関するイベントが数多く発生する。ベケジとめつぷしのお竜に関しては、その場ですべ仲間になれるイベントも起こるぞ。

●**座頭ケチ**  
仲間になることは判明しているが、謎めいた指圧師。途中の道中で話をしたあと、ここに来ると座頭ケチが周りの男をなぎ倒すイベントが起る。ここではそれだけでイベントが終わってしまふが、いずれどこかで…



●ここまで来られたなら楽勝

●**めつぷしのお竜**  
何度かプレイして道中で2回お竜のめつぷしを食らうと、「かじ屋」不動の前でお竜がならす者にからまれるイベントが起る。ここで助けるか仲間になれる。



●かじ屋の娘は黄金のコンドルの伝説を今でも信じている

●**かじ屋 不動**  
武器の強さを「10」以上のランダムで「10」上げてくれる。武器の強さを上げられる機会がそれほど多くないので、金に余裕があったら立ち寄りたい。



●店主のほかに、おかみさんがいる。ベケジを心配している

●**雑貨 青竹屋**  
いつでも売られている種類はランダムで9個(最初だけ14個)のアイテムを扱っている。周辺の空きスペースが多いので、アイテムの売買が簡単になれる。

●**設備**  
店とかじ屋があり、それなりに充実している。もしここに来るまでに武器や防具を手に入手できなかったら、店で購入しておきたい。



●車屋になると、家の外に車屋の看板と車が置かれるのだ

●**車屋 ノラネコ抜き足便**  
「溪谷の宿場」の車屋で、「山頂の町」まで行けるようになったときにできる店。ここからは「山頂の町」だけ行くことができる。

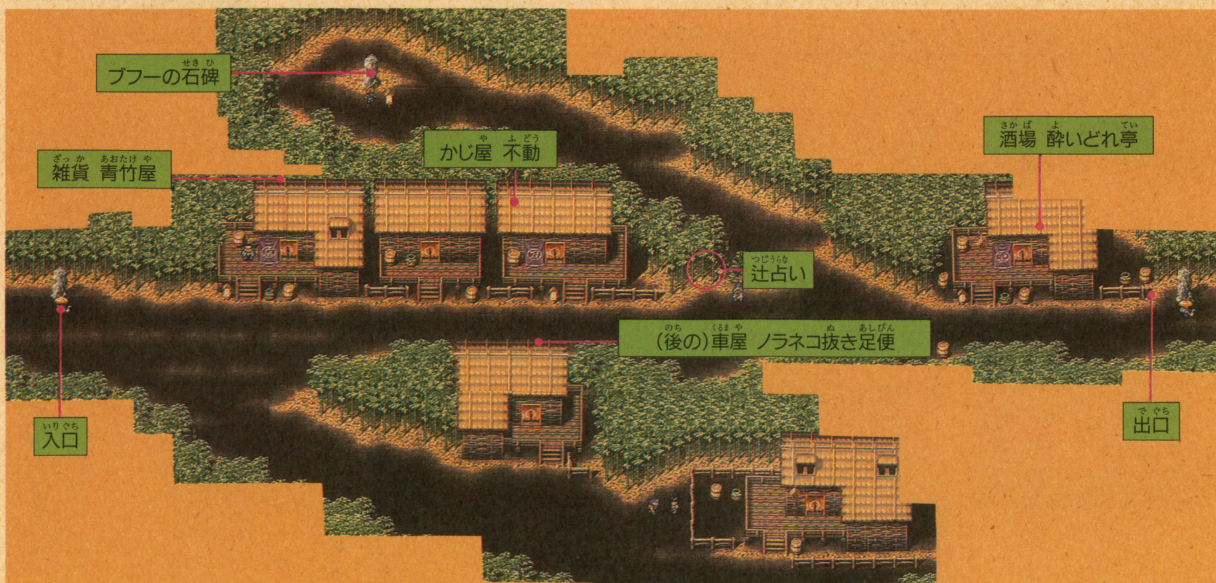
●**辻占**  
旅の行方を占ってくれる占い師。占いのものを気にする必要はないが、占いのあとに続けていう冒険のヒントには耳を傾けたい。

## 情報がすぐ伝わる!

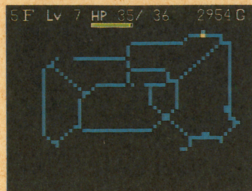


●ときどき客のメッセージが変化することがあるんだ

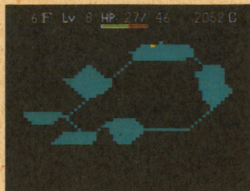
●**酒場 酔いどれ亭**  
ダンジョンの情報のほか、「壱二ア」や「食通しじい」などから特定のものに関する情報を聞くことも。







5F Lv 7 HP 35/36 2954G  
通路だけで構成された珍しいダンジョン。逃げるのは楽だ



6F Lv 8 HP 27/44 2054G  
広い場所が、斜めの通路によってつながっているのだ



ぼうれい武者は、ほかのモンスターにのりうつるのだ



鬼面武者  
倒せば必ず4ターン後にぼうれい武者となる



びーたん  
移動速度は2倍、倒せば必ずおにぎりになる



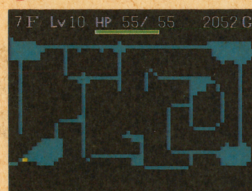
皇荒らし  
アイテムの上に乗って雑草に変えてしまう



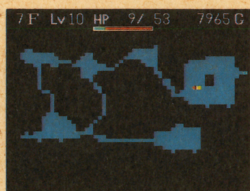
相手の移動先を先読みして動け



鬼面武者を倒したら、ぼうれい武者が出てくるまで待とう



行き止まりの多いパターン。逃げ回るにはちょっとキツイ



大きな部屋のあるパターン。うかつに踏みいるとキケン



自分にとって有利な効果もある



遠くから魔法を使った攻撃をしかけてくる



移動速度が速いので囲まれないうちで注意



いざとなったらアイテムで攻撃！



後ろについていくのは避けよう



背の低い木は飛び道具も魔法も貫通するので盾として使えない

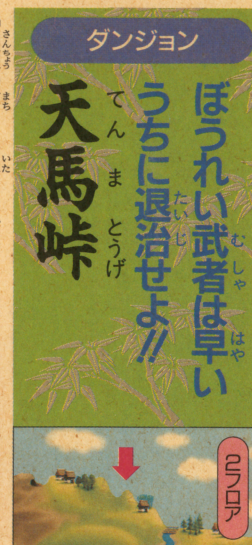
## ダンジョンパターン

「山頂の町」に至るまでの中で、最も厳しく険しい場所。全体が荒涼とした岩場になっており、所々から遠くを望める。

## 新モンスター

倒れると亡霊になってほかのモンスターに乗り移り、レベルアップさせるものが出現。ここに出てくるモンスターはすべてレベル1なので、乗り移れることによって3段階にレベルアップしていくのだ。

## テクニク



モンスターのレベルアップを阻止する、つまりぼうれい武者をなんとかすること。鬼面武者を倒せば4ターン後に必ずぼうれい武者が出てくるので、まずはこの時点で攻撃。特殊な武器以外は1ポイントずつしかダメージを与えられないが、4回攻撃すれば倒せる。もしぼうれい武者に逃げられてしまったらあえて後を追う必要はないが、目の前の敵に乗り移ろうとした場合は別。葉草や弟切草をぶつければダメージを与え、一刻も早く退治したい。

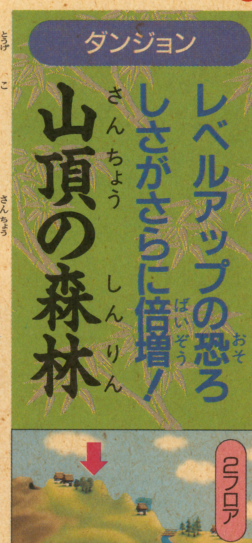
## ダンジョンパターン

大小の部屋が通路でつながり、森が広がる。屋外で明るいはずなのに、うっそうとした薄暗い雰囲気。薄霧が漂う。

## 新モンスター

移動速度が2倍の死の使いと、魔法で攻撃するガイコツまどうが出現する。死の使いは移動速度は2倍だが1ターンの攻撃回数は1回。ガイコツまどうは、プレイヤーキャラの速度を2倍にする、吹き飛ばす、ワープさせる、位置を替えるという4種類の魔法を使う。

## テクニク



ここでも「天馬峠」に引き続き鬼面武者が登場するのでレベルアップに要注意。鬼面武者自身もレベルアップすると強いが、ガイコツまどうや死の使いがレベルアップすると、アイテムを使わなければまず倒せないほど強くなってしまうぞ。



中継地点

# イベントで新アイテムが誕生する！



立派な建物がいち並び、これまでの中継地点とは異なっていた普通の町らしい感じ

## イベント

「竹林の村」とは異なり、この町に住んでいる人々を中心としたイベントが2種類用意されている。

### ●ガイバラ

陶芸家のガイバラを中心としたイベント。最初にガイバラの屋敷を訪ねると、ガイバラは創作がはかどらないのに苛立つてプレイヤーが持っている壺を壊してしまふ。そのあとはガイバラの屋敷に行くたびにイベントが進み、途中でまた壺を壊されたあと、ガイバラの新作「合成の壺」がついに完成する。

この壺はもちろんその場で一つもらうことができるほか、このイベント以降のダンジョンに落ちているアイテムや、店で売っているアイテムの中に合成の壺が出てくるようになる。

### ●料理屋の戦い

町に古くからある「料亭峠屋」と、町のはずれに新しくできた「山頂料理がけつぶち」との戦い。最初のプレイでは峠屋しかいないが、次に行くとがけつぶちができていく。がけつぶちは峠屋の経営者だった家族が作ったもので、峠屋は元の料理長に乗っ取られてしまったのだ。うまくイベントを進め、がけつぶちを救おう。

### ●誰もいない!?

何回めかのプレイで町にくると、いつもいるはずの人々がほとんどいなくなっている。いったい何が…?



○預かり場の番人もいない。ゴーストタウンのような感じだ

## 設備

これからはじまる難易度の高いダンジョンに向けて、宿屋や預かり場など、風来入向けのさまざまな設備が充実している。

### ●預かり場

最大15個のアイテムを預けておくことができる。出入口付近に1マスだけまた別にアイテムを置けるスペースがあるが、ここに置いた物はなくなってしまうぞ。



○けっこうアイテムがたまりやすい

### ●宿屋とまり木

1泊500Gで、HPと力がマックスになる。宿屋の奥には入れ替わり立ち替わり3人の風来入が泊まっており、話しかけると冒険のヒントを聞くことができる。



○風来入は3人がかわるがわる宿屋にやってくるのだ

### ●かじ屋 鬼に金棒

武器の攻撃力を「+1」に、これまで「+3」上げてくれる。預かり場として強い武器を育てることができる。



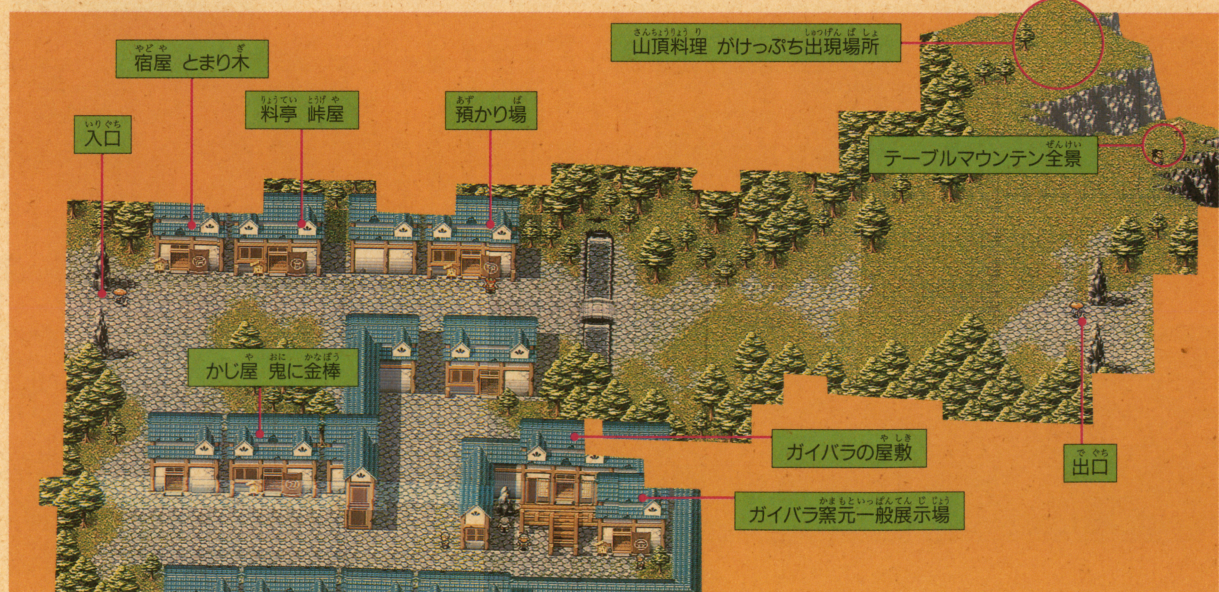
○倉庫のアイテムを心ゆくまで鍛えておけば、もう安心

### ●ガイバラ窯元 一般展示場

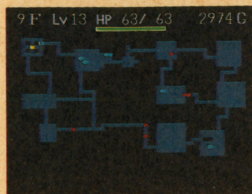
ガイバラの屋敷で「合成の壺」が完成すると、この壺売場がオープンする。種々の壺はランダムで、常に6つの壺を売っているぞ。金に余裕があったら立ち寄ろう。



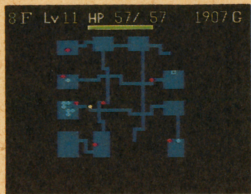
○何もなかった空間が壺専門店に。もちろん「合成の壺」も売ってる







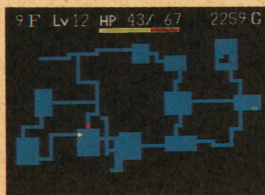
○小さい部屋がつながりあり、移動の際の自由度が高い



○小さな部屋が画面の周囲に並び通路が格子状になっている



○水色が固まっているところは店だ



○行き止まりになっている部分が多い隠し通路につながる可能性は低い



○移動速度が2倍で攻撃力も高いモンスター



○5×5マスの範囲に石を投げることができる



○アイテムを盗み、ワープして逃げることができる



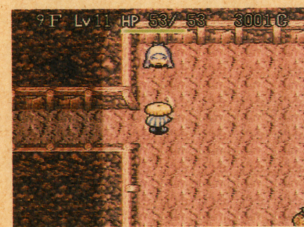
○ダンジョンの壁を掘る特殊能力を持っている



○部屋の中を暗くする特殊能力を持っている



○ガマより大量の金を盗んでいくのだ



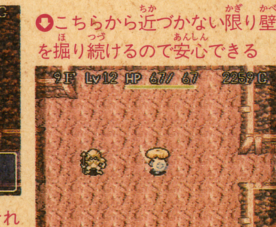
○アイテムを盗むとあちこち逃げ回る



○石を投げられいたら早く近づこう



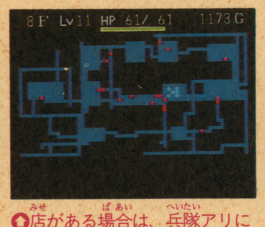
○部屋に入って暗かったら、それはやみふくろうのしわざだ



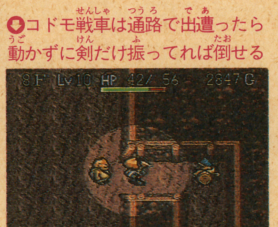
○こちらから近づかない限り壁を掘り続けるので安心できる



○盗まれる前に倒せば金がかっぱり

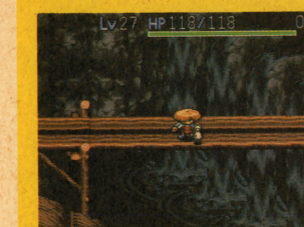


○店がある場合は、兵隊アリに抜け穴を掘ってもらってもいい



○コドモ戦車は通路で出置ったら動かずに剣だけ振ってれば倒せる

この最大の敵は攻撃力も移動力も高いコドモ戦車だが、1マス以上離れていないと攻撃できないため、通路に入って1マス離れるとこちらが見えない状態になればカンタンに倒すことができる。また、兵隊アリはあえて倒さず、店や宝部屋への通路を作らせたい。



○まだ見たことのないような場所も

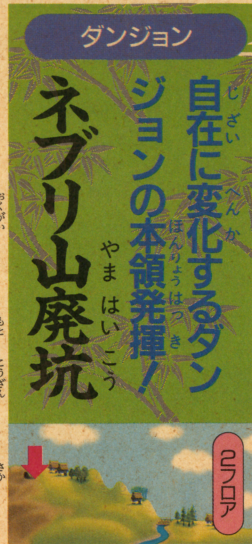


○さまざまな特殊攻撃を持つモンスターが襲いかかる



○「テーブルマウンテン」へ入るときのデモ画面だ

「テーブルマウンテン」の頂上を目指し、ますます難易度の高まるダンジョンを冒険していくことになる。



## 新モンスター

飛び道具を使う敵が1拳に2種類登場。コドモ戦車はボウヤーのレベルアップ型で、移動速度は2倍、1ターンに一度攻撃することができ、デプータは自分を中心として5×5の範囲ならどこにでも石を投げることで、ちよつと変わったモンスターだ。また、泥棒するモンスターとしてアイテムを盗むぬ

すつと、金を盗むガマラガレベルアップしたガマガッチが新たに登場する。

## テクニク

この最大の敵は攻撃力も移動力も高いコドモ戦車だが、1マス以上離れていないと攻撃できないため、通路に入って1マス離れるとこちらが見えない状態になればカンタンに倒すことができる。また、兵隊アリはあえて倒さず、店や宝部屋への通路を作らせたい。



このあとは...



プレイ中に知りたいデータがあったらココへ!

# データリスト編

ゲーム序盤に出現するモンスターのリストや全員のリスト、ごく一部の稀少品を除いたアイテムリストを掲載。これらのデータをプレイの参考として役立ててほしい。

## モンスター

ネプリ山廃坑までに出現する全モンスターのデータを公開。各フロアに出現

するモンスターの特徴をつかんで序盤戦を有利に戦ってこよう。

### 出現フロア数

1・2 杉並の旧街道  
3・4 山間溪流  
5・6 天馬峠

7 山頂の森林  
8・9 ネプリ山廃坑

### (上)モンスター名

### (下)モンスターデータ

### 特徴

HP…ヒットポイント  
EX…経験値  
MV…移動速度(1が標準、2が2倍)  
SP…特殊攻撃(Xがなし、Oがあり)

IT…落とすアイテム(△がときどき落とす、○が必ず落とす、●は特定のアイテムをときどき落とす、◎は特定のアイテムを必ず落とす)

モンスターとの戦い方、特殊攻撃を持つものについてはその内容についての詳細を解説。

1 2		マムル	HP 5 EX 2 MV 1 SP X IT △	序盤の経験値稼ぎモンスター。自分のレベルが1だとやや手応えがあるが、2になれば余裕で倒せるぞ。
1 3		小僧天狗	HP 6 EX 3 MV 1 SP X IT △	マムルと同じく、序盤でも何の心配もなく戦えるモンスター。ガンガン戦ってレベルアップしよう。
1 3		豆山賊	HP 6 EX 5 MV 1 SP X IT △	やや攻撃力が高いが、最初から戦っても平気なので効率よく経験値を稼げるモンスターといえるだろう。
3 4		ボウヤー	HP 7 EX 4 MV 1 SP O IT △	飛び道具を使うモンスター。縦・横・斜めの8方向に攻撃してくるため、矢のルートを選けて移動せよ。
3 4		おばけ大根	HP 8 EX 8 MV 1 SP O IT △	通常攻撃のほか、ときおり離れた位置から毒草を投げる。毒を受けるとHP・力・スピードが下がる
3 6		妖怪にぎり変へ化	HP 10 EX 10 MV 1 SP O IT △	通常攻撃のほか、持っているアイテムを「大きいおにぎり」に変える特殊攻撃も使ってくる。
3 6		ハブーン	HP 11 EX 10 MV 1 SP X IT △	攻撃力が高く、序盤ではもっとも気を付けたいモンスター。レベルアップによってさらに強さが増す。
4 6		ガマラ	HP 10 EX 5 MV 1 SP O IT ◎	直接攻撃してくることはないが、隣接すると様子を見たりして手持ちの金を盗んだあととワープする。
5 6		畠荒らし	HP 12 EX 12 MV 1 SP X IT △	アイテムに引き寄せられて動き、アイテムに乗ると、1ターンでアイテムを雑草に変えてしまう。
5 7		鬼面武者	HP 10 EX 15 MV 1 SP X IT △	特殊攻撃はないが、倒して4ターン経過すると倒れた場所から「ぼうれい武者」が出現する。

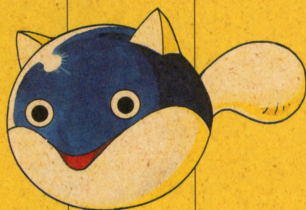
※データリスト編のデータは、すべて編集部が独自に調べたものです。



1		ぼうれい武者 <sup>しや</sup>							アンテッドモンスターで、ほかのモンスターに乗りうつってレベルアップさせる。葉草や弟切草が効く。
6		ぴーたん							倒せば必ずアイテムの「おにぎり」になるが、移動速度が速く、追いつめられるとワープもする。
7		ガイコツまどう							速度上昇、位置替え、吹き飛ばし、ワープの魔法を使う。たまに「ガイコツまどうの杖」を落とす。
7		死の使い <sup>つかい</sup>							移動速度が速く、1ターンに1回攻撃してくる。攻撃力もそこそこ高いので、逃げるのは逆に危険だ。
7		兵隊アリ <sup>たい</sup>							プレイヤーキャラには近づいたときだけ興味を示し、少し離れると2ターンで1マスずつ壁を掘り始める。
7		やみふくろう							部屋の中にいるだけで、部屋を暗くする効果を持つ。暗闇で隣接すると必ず先制攻撃されてしまう。
7		ぬすっトド							アイテムを盗んでワープで逃げ、倒すとアイテムを取り戻せる。取る前に倒すと必ずアイテムを落とす。
7		ガマグッチ							通常攻撃はしないが、プレイヤーの金を盗んでワープで逃げる。取る前に倒すと大金を得られる。
7		デブータ							デブータを中心に5×5マスの範囲に石を投げる。放っておくと自動的に近づき、隣接して攻撃する。
7		コドモ戦車 <sup>せんしや</sup>							移動速度2倍、1回のターンで1回攻撃できる。攻撃するには1マス以上距離を取らなければならない。

杉並の旧街道		山間を流る		天馬峠		山頂の森林	ネプリ山麓に抗	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
		マムル	小僧天狗 豆山賊	ボウヤー おばけ大根		妖怪にぎり変化 ハブーン ガマラ 晶荒らし	鬼面武者(ぼうれい武者)	
				ぴーたん	ガイコツまどう 死の使い 兵隊アリ やみふくろう ぬすっトド ガマグッチ デブータ コドモ戦車			

モンスター出現場所早見表







# 罨

「こばみ谷」全域に登場する全罨のリストだ。めぐすり草などで罨が見えても

種類が分からないときなど、罨を判別するのに役立てて欲しい。




**ノロマ**  
20ターン(自分から見ると10ターン)の間動きが遅くなってしまふ。




**小石**  
つますいて、前方にアイテムを落とす。壺は割れることもある。


●(上) 罨の名前  
●(下) 罨の効果




**パネ**  
パネの上に乗ると、同じフロア内のどこかへ飛ばされてしまふ。




**催眠ガス**  
地面から白い煙が吹きだし、数ターンの間眠ってしまふ。




**大型地雷**  
残りのHPが1~2になる。隣接するモンスターを巻き込める。




**ハラヘリ**  
1回踏むたびに、満腹度が20%ずつ低下していく。




**召喚スイッチ**  
今いるフロアに登場するモンスターの中の1種類に周りを囲まれる。




**落とし穴**  
1つ下のフロアに落ちる。仲間はいなくなってしまう。




**まどわし**  
10ターンの間ものがちゃんと見えなくなる(全て花や女性になる)。




**地雷**  
残りのHPが半分になる。隣接するモンスターを巻き込める。




**解除**  
装備しているもの全てがイッキにはずされてしまふ。




**丸太**  
丸太が飛んできて、10マス後ろに飛び5ポイントダメージを受ける。



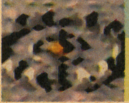
**毒矢**  
力が1下がり、HPが5ポイント前後減る。




**回転盤**  
目が回り移動や攻撃の方向を決められないが、杖や矢は使える。




**硫酸**  
盾がさびてしまい、強さが「-1」になってしまふ。




**トロバさみ**  
5ターンの間移動ができなくなるが、方向転換や攻撃は可能。




**岩石**  
巨大な岩石が落ちてきて、5ポイント前後のダメージを受ける。



**罨の罨**  
今いるフロアにありとあらゆる罨が増える。



**むるま湯**  
どんなおにぎりも「腐ったおにぎり」になってしまふ。



**警戒スイッチ**  
フロア中の眠っているモンスターが目を覚ます。



## 武器

プレイしていて割と出てくることの多い、ポピュラーな武器を中心としたリ

ストだ。強さや価格などを参考に、好きな武器を選んでいこう。

名前	強さ	出現率	価格	SP	特徴
カタナ	6	14%	800G(80G)	×	特殊効果は持たないが、「どうたぬき」に次ぐ切れ味を持つ武器。
こん棒	2	29%	240G(24G)	×	攻撃力も低く、鍛えることもできないが、錆びることはない。
成仏のかま	4	11%	2000G(200G)	○	普通の武器ではあまりダメージを与えられない、アンデッド系モンスターに高いダメージを与えられる。
つるはし	1	6%	220G(22G)	○	ダンジョンの壁を掘ることができる。一定以上使うと壊れ、合成に使うと作った武器が壊れる。
どうたぬき	8	8%	1200G(120G)	×	最強の強さを誇る剣。合成のベースに使うのに最も適している。
ドレインバスター	5	8%	4000G(400G)	○	ステータスを吸い取るモンスターに対して高いダメージを与えることができる。
長巻	4	20%	500G(50G)	×	冒険序盤では十分役に立つ、中程度の威力を持つなぎなたのような武器。
妖刀かまいたち	3	4%	5000G(500G)	×	1振りて前方3方向を同時に攻撃できる剣。ダンジョンの出入口役に立つ。



○意外と確率的には低いのがおにぎり。見つけたらすかさず拾おう



○最も出やすいのが草・種。ステータス回復には欠かせないアイテムだ

●杖 ●腕 ●壺 ●草 ●巻 ●防 ●武 ●金  
●輪 ●物 ●具 ●器  
●種

4 7 4 10 22 17 4 7 5 20  
% % % % % % % % % %

ダンジョン内に落ちていたアイテムは、アイテムごとに出現率が決まっている。リストや表内の出現率は左の部でプレイした結果から計算したものなので完全ではないが、プレイの参考までに。

## アイテムの出現率

※表中のSPは、武器・防具としての効果以外の特殊効果の有無を表します。※表中の出現率は武器・防具などの特定のアイテム内での出現率を表します。





## 防 具

身を守る唯一の防具、盾のリスト。こちらにも稀少品は含まれていないが、一

般的に出てくる確率の高い盾は全て含まれているので選択の参考にしよう。

名 前	強 度	出現率	価 格	特 徴
重装の盾	10	11%	2000G(200G)	○ 防御力は最高だが、満腹度の減りが通常の倍になってしまうのがタマにキズ。
地雷ナバリの盾	4	1%	4000G(400G)	○ 地雷系の罠、地雷のような攻撃をするモンスターの攻撃に対して高い防御力を持つ盾。
青銅甲の盾	4	33%	300G(30G)	× そこそこの防御力を持ち、冒険前半では十分役に立つ盾。
鉄甲の盾	7	20%	1800G(180G)	× マイナス要素もなく、普通の盾の中では最高の防御力を誇る。
トドの盾	3	7%	2000G(200G)	○ 防御力こそあまり高くないが、これを装備しているとモンスターにアイテムを盗まれなくなる。
バトルカウンター	5	1%	5000G(500G)	○ 防御時に、ランダムでモンスターの攻撃の何割かをダメージとしてはね返すことができる。
皮甲の盾	2	20%	1000G(100G)	○ 防御力は低いが、満腹度の減りが通常の半分になり、しかも錆びない盾。
木甲の盾	3	8%	600G(60G)	○ 錆びないことが取り柄の盾。



## 矢

貫つたり、拾つたりすることのできる「木の矢」と、矢を使うモンスターが

落とした中から拾わないと得られない稀少な「鉄の矢」のアータだ。

名 前	出現率	価 格	特 徴
木の矢	100%	10G	ダンジョンで普通に落ちており、店でも売っている矢。攻撃力は力によって変わる。
鉄の矢	—	40G	モンスターが使用したものを、拾うことでしか入手できない矢。木の矢の2倍の攻撃力になる。



## 巻 物

読んで使う巻物のほぼ全てを網羅。これ以外にも巻物の種類はあるので、白

紙の巻物を利用してさまざまな名前前の巻物を作ってみよう。

名 前	出現率	価 格	特 徴
あかりの巻物	10%	500G	ダンジョン内のすべてのマップ・アイテム・モンスターがわかる。
大部屋の巻物	2%	400G	読んだフロアが、1つの大きな部屋のフロアに変わってしまう。
おはらいの巻物	—	500G	装備している物全ての呪いを解くことができる。
困った時の巻物	13%	500G	HPの低下、満腹度の低下、モンスターに囲まれている状態などを何とかしてくれる。
混乱の巻物	5%	100G	部屋中のモンスターを一定のターン数だけ混乱させることができる。
識別の巻物	31%	300G	黄色で表示されているアイテムの正体、杖なら使用回数まで識別することができる。
真空斬りの巻物	16%	1000G	部屋にかまいたちを巻き起こし、部屋中のモンスターに大きなダメージを与える。
地の恵みの巻物	—	800G	防具が「+1」され、呪われている場合はその呪いも払われる。
壺増大の巻物	1%	1000G	壺の容量が1つだけ増える。
天の恵みの巻物	—	800G	武器が「+1」され、呪われている場合はその呪いも払われる。
白紙の巻物	8%	3000G	本作に登場する巻物の名前を書き、読めばその名前前の巻物と全く同じ効果が起こる。
バクスイの巻物	8%	200G	部屋の中のモンスターがしばらく眠ってしまうが、起きると移動速度が2倍になる。
パワーアップの巻物	6%	200G	これを読んだフロアだけ、攻撃力が大幅にアップする。
メッキの巻物	—	1500G	装備している武器と盾に金メッキがなされ、錆びなくなる。

## アイテムの売値・買値

実際にアイテムを売買すると、どうも思ったような価格にならないことが多いと思う。それというのも、アイテムごとに売値の比率が違ったり、ランダムに要素が入ってきたりするからだ。

基本的に、草・種や巻物、腕輪、杖、壺、肉は売値が買値の2分の1になる。さらに、武器や防具は3分の1、おにぎりは4分の1、矢は5分の1となる。ただ、これらはあくまでも基本的なものであり、個別のアイテムや、その場にに応じていくらも変化する。


また、武器、防具、杖、壺の価格は後ろにつく数字によって変化する。これらのアイテムの価格は、数字がつかない、または「0」のときの価格の10%アップとなる。ちなみに、店の杖や壺を1回使うと、10%分の金を取られる。

※武器・防具の価格は追加効果(±α)が0の場合のものです。また、価格の後ろの( )は、強さが1上がった場合に上乗せされる金額です。





ほかに、食べればどれも満腹度が5%  
回復するというオマケの効果も持つ。


**壺** つば

本作から加わった新アイテムの「壺」  
 のオールリノスト。入れて使うもののほ  
 かには押し使うものもあり、効果もス  
 テータス回復やアイテム保存など多彩。

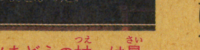
名前	出現率	価格	特徴
合成の壺	3%	3500G(350G)	同じ種類のアイテム同士を合体させることができる。(武器・防具・杖のみ)
識別の壺	11%	1000G(100G)	中に入れたアイテムが識別される。壺は入れられない。
背中 of 壺	32%	2000G(200G)	押すとHP、力、満腹度が最大値まで回復する。
倉庫 of 壺	3%	2500G(250G)	中に入れたアイテム(壺以外)が自動的に「溪谷の宿場」の倉庫まで運ばれる。
トド of 壺	22%	1600G(160G)	押すときに向いていた方向に落ちているアイテムを1つだけ取ってくる。
変化 of 壺	11%	1000G(100G)	中に入れたアイテム(壺以外)がほかのアイテムに変化する。
保存 of 壺	14%	1600G(160G)	中に入れたアイテム(壺以外)を自由に出し入れできる。
やりすこしの壺	4%	1000G(100G)	「入れる」で自分か壺の中に入っている数ターンモンスターをやりすこすことができる。

壺の使い方  
見分け方

壺は「入れる」ものと「押す」ものとがあり、種類によって「コマンド」が変わる。名前は最初不確定名で表示され、効果の高い物が多いので安易な判別は避けたいが、ある程度判別がついた場合などは後の判別法を使うのが便利だ。あと、使用後の効果がちよつと複雑な「合成の壺」の効果について。まず、「〔内の数字の数だけアイテムを入れること〕ができ、武器・防具・杖だけが種類ごとに合成される。武器・防具の場合、最初に入れたアイテムがベースとなり、ほかのアイテムの「＋α」の数字と、特殊効果が加わる。杖の場合は同じ種類しか合成できず、「〔内の数字が加算されていく。〕」

■「押す」場合  
●トドが出てきたトドの壺  
●右以外の場合、背中の中  
●「入れる」場合  
●不確定名アイテムを入れて  
●変化しない合成の壺  
●正式名称がわかった識別の壺  
●なくなった倉庫の壺  
●名前が変わった変化の壺  
●入れる前に自分が入った  
●やりすぎしの壺  
●取り出せる保存の壺

杖の使い方  
見分け方



●「ガイコツまどうの杖」は最初から名前が判別されている

※ 壺・杖の価格は、使用回数が0のときのものです。また、価格の後ろの( ) は、1回使える回数が増えるたびに上乗せされる金額です。





## 腕で輪わ

ぜんさく ゆびわ こうか も  
前作の指輪のような効果を持った、腕  
輪のリストの一部。一度に装備できる

のは1つだけで、透視、値切り、遠投な  
どさまざまな効果のものがある。

名前	出現率	価格	特徴
遠投の腕輪	9%	1200G	アイテムを投げると、全てのものを貫通して飛んでいく。
混乱よけの腕輪	14%	2400G	モンスターの攻撃でも、回転盤の罠でも、混乱しなくなる。
錆よけの腕輪	42%	5000G	装備しているアイテムが錆びなくなる。
透視の腕輪	14%	3600G	常にモンスター、アイテムの位置が分かるようになる。
値切りの腕輪	14%	10000G	買い物のとき、店主の言った価格にいいえと言うと、価格が半額になる。
呪いよけの腕輪	7%	2400G	装備品が呪われなくなる。



## 杖つえ

いっしよくせんじょう あいて つか つま  
一直線上の相手に振って使う、杖のリス  
ト。使用回数を増やすことはできな

いが、Oになってしまったら杖を投げ、  
当たれば同じ効果を得られる。

名前	出現率	価格	特徴
痛み分けの杖	6%	1000G(100G)	プレイヤーがダメージを受けると、相手のモンスターも同じダメージを受ける。
一時しのぎの杖	7%	500G(50G)	モンスターを出口、階段の上にワープさせ、金縛りの状態にする。
ガイコツまどうの杖	—	480G(48G)	ランダムで金縛りか一時しのぎの杖の効果が現れる。
金縛りの杖	7%	1000G(100G)	攻撃を受けるまで、モンスターを動けない状態にする。
場所替えの杖	17%	700G(70G)	自分とモンスターの位置を入れ替える。
ふきとばしの杖	35%	750G(75G)	相手を吹き飛ばして5ポイントのダメージを与える。
不幸の杖	6%	500G(50G)	モンスターのレベルを1段階下げる。レベル1のモンスターには効かない。
ブフーの杖	5%	2000G(200G)	モンスターを肉に変えてしまう。
身代わりの杖	17%	1000G(100G)	相手をプレイヤーキャラと同じ姿にしてオトリにし、しかも混乱させる。



## おにぎり

まんぶくど かいふく ための しょくりょう た  
満腹度を回復するための食料。食べた  
ものによって回復度合いは異なる。ダ

ンジョン内のどこかには特殊能力が身  
に付く特製おにぎりがあるらしいぞ。

名前	出現率	価格	特徴
大きいおにぎり	16%	200G	まんぶくど 100%回復する。
おにぎり	42%	100G	まんぶくど 50%回復する。
巨大なおにぎり	15%	300G	さいだいまんぶくど 5%アップし、満腹度が最大まで回復する。
くさったおにぎり	27%	50G	まんぶくど 20%回復するが、HPが低下し、混乱したり力が低下したりする。



## 肉にく

にく た へんしん  
肉は食べたり、ぶつけたりしてモンス  
ターに変身することができる。変身す

るとそのモンスターだけの特殊能力を  
使えるようになるぞ。

名前	価格	特徴
おばけ大根の肉	1800G	無限に毒草を投げられるようになる。
ガマラの肉	1000G	モンスターから金を盗めるようになる。
びーたんの肉	500G	移動速度が2倍になり、倒されるとおにぎりになって力つくる。
兵隊アリの肉	500G	2ターンに1マス分、ダンジョンの壁を掘れるようになる。
ボウヤーの肉	1800G	無限に「木の矢」を撃てるようになる。
マムルの肉	500G	特殊攻撃はなく、ただ単にマムルに変身する。



え ち し き かく にん  
ここまでで得た知識を確認する

れん じゅう もん だい  
練習問題

さて、ついに実力を試すとき  
がやってきた / 本番のプレ  
イに向けて、どれだけの予備  
知識を得ることができたかな。

次の①～③の文章を読み、  
( )内にあてはまる文字を  
入れよ。

Q 1

- (各2点)
- ①移動の際の基本操作は十  
字ボタンだけで可能だが、  
( )を有効に使うため、  
斜め移動は ( ) ボタン  
と十字ボタン、方向転換は  
( ) ボタンと十字ボタ  
ンとの組み合わせで行うと  
効率的だ。

- ②序盤に出現することが多  
い ( ) ダンジョンは角  
を斜めに移動できるが、そ  
の後の前作同様のダンジ  
ョンでは角を斜めに移動する  
ことはできない。後者のダン  
ジョンでは ( ) が建  
ち並ぶ部屋や、水路、金が  
たくさん落ちている宝部屋  
( ) 通路などの新要素  
が加わっている。

- ③本作から新たに加わった  
アイテムとして ( ) が  
ある。これは、押したり、  
( ) たりして使うこと  
ができる。効果はさまざま  
で、( ) や力の回復、  
アイテムの保存・識別など  
を行うことができる。

小計  
18  
点

①、②でキャラクターの名  
前と画面上でのグラフィッ  
クを結びつけよ。

Q 2

- ① いっしょに戦う仲間  
(各3点)



小計  
12  
点

①、②それぞれのグラフ  
イックを見て、名前と特徴  
を簡潔に述べよ。

Q 3

- ① モンスター  
(各5点)



小計  
12  
点

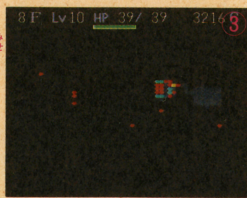
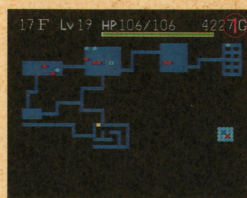
わかるかな?



①～③のマップ内にある  
ものを、後ろの語群(A)～(C)  
の中から選べ。

Q 4

- (各5点)



小計  
15  
点

- (A) 店  
(B) モンスターハウス  
(C) 宝部屋

①～⑤にあるアイテムを  
合成するとき、それぞれど  
のような順番で壺に入れる  
のがよいか、アイテム名の  
上の記号で答えよ。

Q 5

- (各5点)

- ① A 妖刀かまいたち  
+5  
B 長巻+1

- ② A どうたぬき+4  
B 成仏の鎌+4  
③ A 皮甲の盾+3  
B 重装の盾

- ④ A カタナ+4  
B ドレインバスター  
+2

- C こん棒  
⑤ A 長巻+5  
B 成仏の鎌+2  
C 木甲の盾+7  
D 青銅甲の盾+4

小計  
25  
点

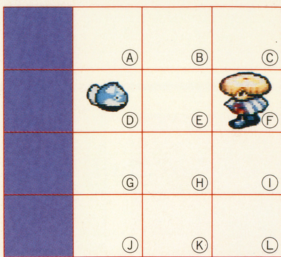




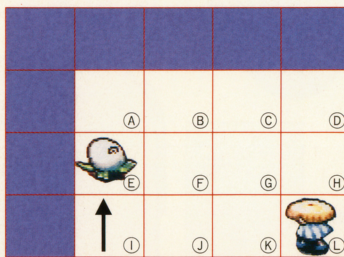
# Q6

①②のような状況に置かれていて、どのように行動するのが良いか、(A)～(Q)までの記号で位置を示しながら答えよ(自分、出現モンスター、仲間は全て起きているものとする)。(各5点)

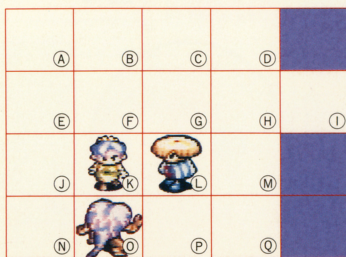
●例  
(F)で1回素振りをしてモンスターと隣接したあと、攻撃する。



②移動速度が2倍で自分から逃げていくモンスターを倒したい。現在矢印の方向から移動してきたが、最短のターン数で倒す方法は?



③仲間と一緒にいる状態で、正面から戦うと全く勝てないモンスターに隣接している。このモンスターを倒さなければならぬ場合、どのように戦えば良いか。



## 小計

18点

## 合計

100点

90～100点	70～89点	50～69点	30～49点	0～29点
よくぞがんばってくれたノ、これで予備知識はもうバッチリ。本番でもこの知識を活かして、太陽の大地」を目指そう。	あともう一息ってカンジかな? でも、ここまでくればもう安心。あとは本番で知識を確かなものにしていくてくれ。	まあまあ中級程度。答えと前のページを比べ合わせながら、もう一度知識を確認して本番にチャレンジしようノ	うーん、困った。もう一度最初の方から順番に見て、「シレン」のこともっと勉強しなければならぬかも…。	ここまできたら、いっそのこともう本番に挑戦ノ、わからぬことがあったらもう一度これを見て参考にしよう。

## 解くまで見ちゃダメ!! 答え

- Q1 ①ターンのR・Y  
②シャッフル・柱・隠し  
③壺・入れる・HP  
④A・中央・B・右・C・左  
⑤A・中央・B・右  
⑥A・中央・B・右  
⑦A・中央・B・右  
⑧A・中央・B・右  
⑨A・中央・B・右  
⑩A・中央・B・右  
⑪A・中央・B・右  
⑫A・中央・B・右  
⑬A・中央・B・右  
⑭A・中央・B・右  
⑮A・中央・B・右  
⑯A・中央・B・右  
⑰A・中央・B・右  
⑱A・中央・B・右  
⑲A・中央・B・右  
⑳A・中央・B・右  
㉑A・中央・B・右  
㉒A・中央・B・右  
㉓A・中央・B・右  
㉔A・中央・B・右  
㉕A・中央・B・右  
㉖A・中央・B・右  
㉗A・中央・B・右  
㉘A・中央・B・右  
㉙A・中央・B・右  
㉚A・中央・B・右  
㉛A・中央・B・右  
㉜A・中央・B・右  
㉝A・中央・B・右  
㉞A・中央・B・右  
㉟A・中央・B・右  
㊱A・中央・B・右  
㊲A・中央・B・右  
㊳A・中央・B・右  
㊴A・中央・B・右  
㊵A・中央・B・右  
㊶A・中央・B・右  
㊷A・中央・B・右  
㊸A・中央・B・右  
㊹A・中央・B・右  
㊺A・中央・B・右  
㊻A・中央・B・右  
㊼A・中央・B・右  
㊽A・中央・B・右  
㊾A・中央・B・右  
㊿A・中央・B・右



MEINING GARDEN KITCHEN  
TABLELAND OF SUN  
A. 陽の光、月夜の星  
10000 YAMAMURA

○がんばれば、このゴージャスなプレートがキミの手に!!

この、くっきりと浮かび上がったコンドルマークが目印

1: 風来のS.S. 5/5日  
2: 風来のS.S. 5/5日  
3: 風来のS.S. 5/5日  
4: 風来のS.S. 5/5日  
5: 風来のS.S. 5/5日  
6: 風来のS.S. 5/5日  
7: 風来のS.S. 5/5日  
8: 風来のS.S. 5/5日  
9: 風来のS.S. 5/5日  
10: 風来のS.S. 5/5日  
11: 風来のS.S. 5/5日  
12: 風来のS.S. 5/5日  
13: 風来のS.S. 5/5日  
14: 風来のS.S. 5/5日  
15: 風来のS.S. 5/5日  
16: 風来のS.S. 5/5日  
17: 風来のS.S. 5/5日  
18: 風来のS.S. 5/5日  
19: 風来のS.S. 5/5日  
20: 風来のS.S. 5/5日  
21: 風来のS.S. 5/5日  
22: 風来のS.S. 5/5日  
23: 風来のS.S. 5/5日  
24: 風来のS.S. 5/5日  
25: 風来のS.S. 5/5日  
26: 風来のS.S. 5/5日  
27: 風来のS.S. 5/5日  
28: 風来のS.S. 5/5日  
29: 風来のS.S. 5/5日  
30: 風来のS.S. 5/5日  
31: 風来のS.S. 5/5日  
32: 風来のS.S. 5/5日  
33: 風来のS.S. 5/5日  
34: 風来のS.S. 5/5日  
35: 風来のS.S. 5/5日  
36: 風来のS.S. 5/5日  
37: 風来のS.S. 5/5日  
38: 風来のS.S. 5/5日  
39: 風来のS.S. 5/5日  
40: 風来のS.S. 5/5日  
41: 風来のS.S. 5/5日  
42: 風来のS.S. 5/5日  
43: 風来のS.S. 5/5日  
44: 風来のS.S. 5/5日  
45: 風来のS.S. 5/5日  
46: 風来のS.S. 5/5日  
47: 風来のS.S. 5/5日  
48: 風来のS.S. 5/5日  
49: 風来のS.S. 5/5日  
50: 風来のS.S. 5/5日  
51: 風来のS.S. 5/5日  
52: 風来のS.S. 5/5日  
53: 風来のS.S. 5/5日  
54: 風来のS.S. 5/5日  
55: 風来のS.S. 5/5日  
56: 風来のS.S. 5/5日  
57: 風来のS.S. 5/5日  
58: 風来のS.S. 5/5日  
59: 風来のS.S. 5/5日  
60: 風来のS.S. 5/5日  
61: 風来のS.S. 5/5日  
62: 風来のS.S. 5/5日  
63: 風来のS.S. 5/5日  
64: 風来のS.S. 5/5日  
65: 風来のS.S. 5/5日  
66: 風来のS.S. 5/5日  
67: 風来のS.S. 5/5日  
68: 風来のS.S. 5/5日  
69: 風来のS.S. 5/5日  
70: 風来のS.S. 5/5日  
71: 風来のS.S. 5/5日  
72: 風来のS.S. 5/5日  
73: 風来のS.S. 5/5日  
74: 風来のS.S. 5/5日  
75: 風来のS.S. 5/5日  
76: 風来のS.S. 5/5日  
77: 風来のS.S. 5/5日  
78: 風来のS.S. 5/5日  
79: 風来のS.S. 5/5日  
80: 風来のS.S. 5/5日  
81: 風来のS.S. 5/5日  
82: 風来のS.S. 5/5日  
83: 風来のS.S. 5/5日  
84: 風来のS.S. 5/5日  
85: 風来のS.S. 5/5日  
86: 風来のS.S. 5/5日  
87: 風来のS.S. 5/5日  
88: 風来のS.S. 5/5日  
89: 風来のS.S. 5/5日  
90: 風来のS.S. 5/5日  
91: 風来のS.S. 5/5日  
92: 風来のS.S. 5/5日  
93: 風来のS.S. 5/5日  
94: 風来のS.S. 5/5日  
95: 風来のS.S. 5/5日  
96: 風来のS.S. 5/5日  
97: 風来のS.S. 5/5日  
98: 風来のS.S. 5/5日  
99: 風来のS.S. 5/5日  
100: 風来のS.S. 5/5日

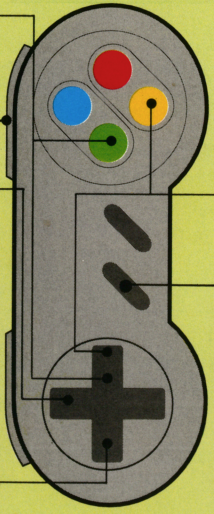
早解きキャン  
ペーン実施中!

「シレン」の世界を体験できる「本患議のダンジョン」風来のシレン キャラクターデビュブック」3冊と、ポスター3枚で、計6名にプレゼント。郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・希望賞品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16「ファミマ風来人」係まで送ってください。締切りは12月15日(消印有効)。当選発表は発送をもって代えさせていただきます。なお、雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。



# 移動

十字ボタン  
• タテ、ヨコ、ナナメに移動



セレクトボタン  
• 全体マップのみ表示

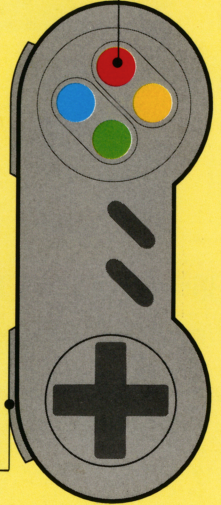
十字ボタン+Rボタン  
• ナナメだけに移動

十字ボタン+Yボタン  
• 方向転換

十字ボタン+Bボタン  
• 高速移動  
• アイテムを  
取らずに移動  
• 位置交代

# 攻撃・会話

Lボタン  
• 矢を放つ(矢を装備している時)  
• 特殊攻撃(モンスターに変身している時)

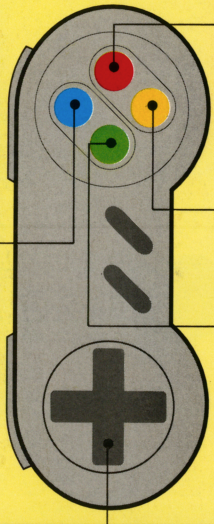


Aボタン  
• 通常攻撃  
• 会話

# 早見表

# コマンド・アイテム使用

(コマンドウインドウ)  
十字ボタン  
• コマンド選択  
(アイテムウインドウ)  
十字ボタン(上下)  
• アイテム選択  
十字ボタン(左右)  
• ページ切替え



Yボタン  
• アイテム整理

Bボタン  
• キャンセル

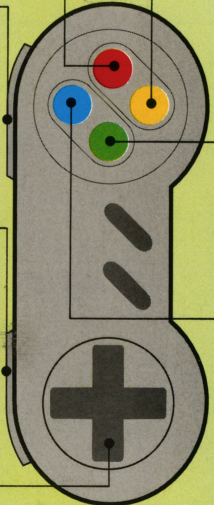
Aボタン  
• 決定

# 文字入力

十字ボタン  
• 文字、コマンド選択

Lボタン  
• 左にカーソル移動

Rボタン  
• 「おわり」にカーソル移動



Xボタン  
• 濁点「。」の有無

Yボタン  
• 半濁点「。」「の」の有無

Bボタン  
• 文字のキャンセル

Aボタン  
• 決定